VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

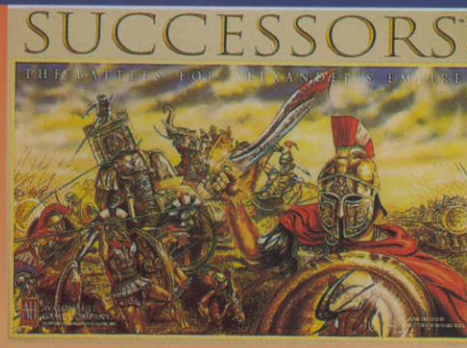
N°20 MAI - JUIN 1998 - 39 FF - 285 FB

¡ NO PASARAN !
Règles de combat pour le XX^{e} siècle

JEU FIGURINES

LA RIVIÈRE ULAI
Scénario DBM et Champs de bataille

JEU HEXAGONES



SUCCESSORS
Emparez-vous de la couronne d'Alexandre

JEU COMPLET dans ce méro

DENAIN 1712

M 3360 - 20 - 39,00 F - RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

MAI JUIN 1998 N°20

EVENEMENT
Bourges 1998
Une réussite ! 4

REGLE FIGURINES
Guerre éclair, vol.. 1
¡ No Pasaran ! 6

ANALYSE
Successors
A qui la couronne d'Alexandre ? 14

ORGANISATION
Pétrole-Picotin
Les DLC françaises 16

SCENARIO
Piège à Marche
Scénario ASL 21

ART DE LA GUERRE
La guerre des Gaules 24

CAMPAGNES
Denain 1712
Le salut de la France 30

SCENARIO
La rivière Ulaï
Scénario DBM 40

ANALYSE
Krieg !
La guerre en Europe 44

COUP DE MAIN
Peintre aux armées
La peinture du 25 mm 48

SCENARIO
L'invasion du Levant
Scénario Europa 50

NOUVEAU !
Jeux sur carte,
toutes les nouveautés 52

NOUVEAU !
Conflits en vidéo,
la guerre presse-bouton 56

NOUVEAU !
Les nouvelles règles
pour les figurines 58

NOUVEAU !
Bibliothèque stratégique,
toute l'actualité littéraire 60

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm,
la parade des miniatures 62

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

DENAIN 1712 (au dos de la carte) 31
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de VaeVictis)

Directeur de la publication et de la rédaction :
François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef adjoint : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Nicolas Stratigos.
Rédaction : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Stéphane Przybylski, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Emmanuel Batisse, J. - L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Jean-Luc Ravit. Tél. : 01.40.21.18.28.
Secrétaire de publicité : Sandra Villermois.Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 600 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1998. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Ce numéro de *VaeVictis* comprend une nouvelle règle inédite pour le jeu avec figurines. Une de plus direz-vous ! Mais *Guerre éclair* vient combler une vide immense, celui de l'échelle opérationnelle sur les combats de la première moitié du XX^{e} siècle, avec des mécanismes simples et ludiques (et compatibles avec le soclage de *Section d'assaut* !). Pour ce premier volet, nous avons choisi le thème de la guerre d'Espagne, trop rarement représenté sur les tables de jeu. Très rapidement, nous publierons une extension complète pour cette règle, sur la guerre du Désert (1940-1942). Que les joueurs de *Section d'assaut* se rassurent, ils ne sont pas oubliés – surtout au vu du succès de cette règle dans l'Hexagone ! – car ils trouveront dans le prochain numéro un système de budget pour réaliser facilement leurs propres scénarios.

Par ailleurs, notre jeu en encart, *Denain 1712*, reprend le système de *Fontenoy*, jeu du numéro 6. Très simple d'approche, les règles de ces deux jeux se prêtent parfaitement à l'initiation. Comme toujours, *VaeVictis* souhaite attirer le plus grand nombre de lecteurs vers le jeu d'histoire, tout en fournissant aux joueurs plus expérimentés de quoi passer de bonnes soirées !

Enfin, le groupe Histoire & Collections et *VaeVictis* en particulier préparent actuellement le lancement d'un site internet, En attendant de pouvoir vous accueillir sur ce site, vous pouvez nous contacter à l'adresse électronique suivante :

vvictis@histecoll.com

Notre adresse précédente n'est plus valable. Bonne lecture !

Théophile MONNIER

En partie basse de couverture :
En 1712, après plusieurs années de retentissantes défaites, la France est menacée par l'armée du prince Eugène. A Denain, l'armée française, commandée par le maréchal de Villars, tente une audacieuse manœuvre pour couper les lignes de ravitaillement coalisées. C'est la bataille de la dernière chance : plus de 30 000 Français se lancent à l'assaut du camp fortifié, qui est enlevé à la baïonnette ! Ce succès inespéré permet à la France de négocier en meilleure position le traité d'Utrecht l'année suivante. Sur cette illustration, le régiment Royal tire une salve sur l'adversaire.
Dessin de Guiseppe Rava

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5,

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 21**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, (13, 14 épuisés), 15, 16, 17, 18, 19 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (*mois* *année*) ***Signature :***

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

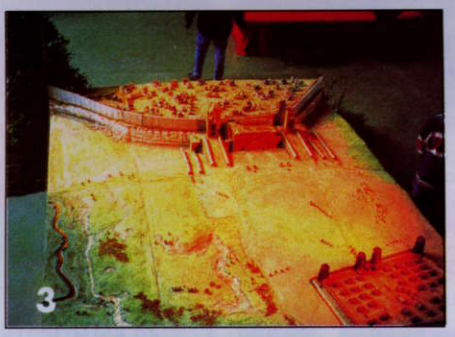
50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

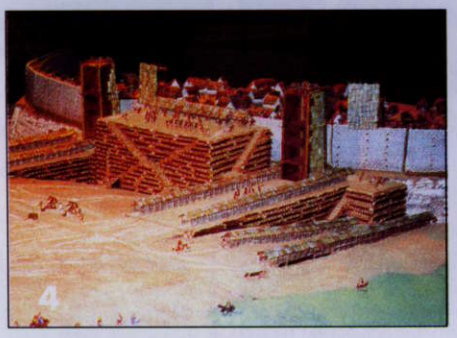
AVARICUM SIMULATION IV

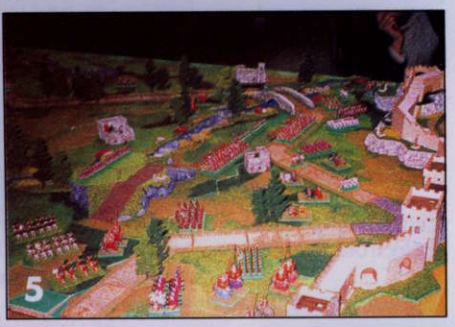
Un grand cru

LA GRANDE convention organisée les 7 et 8 mars par le club du collège de l'Escargot rouge, le cercle des compagnons d'Oniros, la FFJH et la municipalité de Bourges au parc des expositions de cette ville a rencontré un vif succès auprès d'un public venu nombreux.

Claude CHENUIL







1 - Le siège d'Athènes.
2 - Une vue d'ensemble de la manifestation.
3, 4 - Le siège d'Avaricum.
5 - Héroika version antique.
6 - Les vainqueurs à DBM.

La convention de Bourges ne cesse de s'affirmer au fil des ans comme l'un des grands événements du jeu d'histoire en France. Son organisation impeccable (un grand bravo aux deux chefs d'orchestre Alain Raynaud et Gérard Serre !), la qualité et la richesse des activités offertes font d'Avaricum Simulation un événement à ne pas manquer. En effet, outre les nombreuses compétitions (coupe de France de jeu d'histoire, tournois de *Magic*, de *Warhammer*, etc.) et les multiples activités liées aux jeu de rôle (grandeurs nature, village médiéval reconstitué), il était possible de découvrir dans d'excellentes conditions les multiples facettes de notre loisir.

Le visiteur était ainsi accueilli à l'entrée par un superbe et impressionnant diorama du siège d'Avaricum par César, réalisé par le club de l'Escargot rouge. Pour les débutants, divers stands d'initiation étaient proposés. Toujours en antique, Jean-Bernard Vincent et Philippe Bondurand nous ont offert un grandiose jeu de participation en *Charges* 25 mm : croisés contre coalition islamique, avec un budget de 15 000 points ! Un concours de peinture de figurines, organisé par le club des Hérault de Morrigan, permettait au visiteur de découvrir les réalisations de quelques un des meilleurs « pinceaux » de l'hexagone.

Pour la période 1939-1945, plusieurs démonstrations étaient organisées : une table de jeu d'escarmouche sur des règles d'inspiration *Battleground* par le club de l'Escargot rouge et une autre à l'échelle du peloton/section avec des règles « maison » par J.-C. Prudhon du magasin Champ de Mars.

L'un des stands les plus fréquentés était celui des jeux sur ordinateurs où l'association Moult Immédiat et le magasin @Informatique de Bourges offraient aux visiteurs de s'adonner aux délices des jeux sur PC, en particulier *Age of Empires*.

Saluons également l'heureuse initiative de France Télécom (wanadoo) qui a fourni gracieusement plusieurs lignes téléphoniques et accès internet pour la durée de la manifestation, permettant ainsi de se confronter à des joueurs répartis dans le monde entier.

Coté Empire, outre une reconstitution de Busaco sur la règle *Les Aigles* organisée par Patrick Belleville de la Horde d'Argenton, la vedette était indiscutablement tenue par *Héroïka* avec la coupe de France et deux superbes reconstitutions en 25 mm particulièrement symboliques : d'un côté Austerlitz par le club de Sartrouville, de l'autre Waterloo par le club de l'Escargot rouge. Enfin, toujours sur cette règle, le club de Sartrouville proposait une spectaculaire reconstitution en 15 mm d'un hypothétique siège d'Athènes par les Perses. La règle utilisée était une adaptation de la règle Empire, et cette Héroïka Antiquité devrait être prochainement commercialisée.

Enfin, la coupe de France de jeu d'histoire a connu un gros succès également, avec 62 joueurs en *DBM* (32 en Antique, 30 en Médiéval) ; cette participation importante, en progrès par rapport à l'édition précédente est d'autant plus remarquable compte tenu de la simultanéité d'Avaricum Simulation avec le tournoi *DBM* de Courtrai qui a drainé la plupart des joueurs du nord de la France.

Rendez-vous l'année prochaine pour un nouvel Avaricum de Bourges toujours aussi attrayant ! ❐

RÉSULTAT DES COMPÉTITIONS

● DBM antique
1. Mike Bennet (Romains tardifs)
2. Guy Daubagnan (Babyloniens tardifs)
3. Claude Chenuil (Assyriens sargonides)
4. Olivier Joucla (Egyptiens)
5. Alain Bouniol (Egyptiens libyens)

● DBM médiéval
1. Gustave Martinez (Portugais)
2. Frédéric Maillard (Byzantins Nicéphore)
3. Thibault Garcia (Coréens)
4. Stéphane Loiron (Portugais)
5. Jean-Marc Donnat (Chinois Yuan)

Le redoutable Gustave Martinez, tenant du titre, n'a laissé aucune chance avec ses Portugais à ses malheureux adversaires. Même chose en Antique, où le sympathique Anglo-Suisse Mike Bennet, champion d'Europe en titre, s'est brillamment imposé avec ses Romains tardifs. A noter le beau tir groupé en antique des armées bibliques, qui ne semblent pas avoir trop pâties des changements apportés par la version 2.0 de *DBM*.

● Prince de Condé - DBR
1. Laurent Mariette (Polonais)
2. William Nguyen (Moghols)
3. Frédéric Serre (Danois)
4. Stéphane Theillaumas (Turcs ottomans)

● Héroïka 1er Empire
1. José Alfaro (Russes)
2. Damien Augé (Russes)
3. Arnaud Briquet (Russes)
4. Gérard Marez (Prussiens 1807)
5. Pierre Delfosse (Anglais)

LE CALENDRIER DES STRATEGES

Toutes les manifestations

LA HAUTE saison des salons et des compétitions bat son plein, voici le programme des festivités !

Tournoi du Vase de Soissons, les 25 et 26 avril, à Soissons (02)

Le club des Dernières Runes organise un tournoi sur la règle *Les Trois Couleurs* (25 mm), les 25 et 26 avril, à Soissons. Une reconstitution de la bataille d'Eylau, pouvant accueillir une vingtaine de joueurs sur la règle *Les Maréchaux* (variante des *Trois Couleurs*), est également présentée.

Lieu : MJC de Soissons, av. du Mail.

Rens. : Frédéric Fédor, 3, rue Mahieu, 02200 Soissons. Tél. : 03 23 53 42 03. p

Coupe d'Europe de jeu d'histoire, les 9 et 10 mai, au forum des Halles, Paris

La XII[e] coupe d'Europe de jeu d'histoire se tiendra les 9 et 10 mai, pour la première fois, au forum des Halles. Attention à ne pas vous tromper d'adresse !

Renseignements : Laurent Claussmann, 14, rue Pasteur, 92270 Bois-Colombes.

Antika 98, les 9 et 10 mai à Eysines (33)

Les Centurions du Sud-Ouest organisent Antika 98, un tournoi sur la règle *Kadesh*, les 9 et 10 mai à Eysines.

Lieu : domaine de Lescombes, Eysines (33)

Incriptions : Jean-Claude Messner, 31, rue Saint-Julien, hameau de Terrefort, 33290 Blanquefort. 80 F l'inscription.

Trophée du Téméraire les 6 et 7 juin, à Nancy

Les Loups du Téméraire organise un tournoi *DBM*, avec poule antique et médiévale les 6 et 7 juin, au château de Rémicourt, à Nancy. L'hébergement peut être assuré sur place.

Rens. : Loïc Conus, tél. : 03 83 51 25 82 (après 20 h).

Mondial de la Miniature, du 12 au 14 juin à Pantin

Le Mondial de la Miniatures, grand événement de l'univers de la miniature de collection et du maquettisme statique, se déroulera du 12 au 14 juin au magnifique centre international de l'Automobile de Pantin. Pour la troisième fois, ce salon sera l'occasion d'un très important concours international (figurines et maquettes) et pemrttra de rencontrer tous les professionels de ces loisirs : figurines, soldats de plomb, bateaux, avions et véhicules militaires.

Les plus grands figuristes mondiaux seront présents et des ventes aux enchères seront organisées. Même si cet évènement ne concerne pas le jeu d'histoire au premier chef, tous les amateurs d'histoire et de figurines seront comblés !

Mondial de la Miniature : centre international de l'Automobile, 25, rue d'Estienne d'Orves, 93500 Pantin. Métro n° 5, station Hoche. 50 F l'entrée.

Semaines de l'Hexagone, du 13 juillet au 8 août, à Commercy (55)

Les Semaines de l'Hexagone, rendez-vous des joueurs de tous types, se dérouleront du 13 juillet au 8 août, à Commercy, en Lorraine. Organisées par le Cercle de stratégie depuis quinze ans, les Semaines de l'Hexagone sont une grande fête du jeu, avc beaucoup de jeu de rôle et de grandeur nature, mais également du jeu d'histoire à foison, dans des conditions optimum. L'inscription comprend le repas et le coucher. Jean-François Gantillon, du KRAC de Lyon, est responsable cette année de l'animation figurines, sur la règle Les Trois couleurs.

Rens. : Jean-François Gantillon, 81, av. Victor Hugo, 69730 Saint-Didier au Mont d'Or. tél. : 04 78 35 90 07.

Tournoi permanent de jeu d'histoire de l'ACPW

L'ACPW et la ludothèque de Boulogne-Billancourt organise des tournois permanent (à votre domicile ou à la ludothèque) sur les jeux suivants : *Champs de bataille, SPQR, Rivoli 1797* et *Empire in Arms*. Toutes les parties peuvent être enregistrées au gré des joueurs et un classement sera tenu par l'ACPW.

Inscriptions : Claude Renaud, 122, rue Salvador Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 06 60 58 13 38. 50 F par jeu, inscriptions avant le 31 mai.

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5, av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

Trophée du Bicentenaire « Sud Ouest », les 26 et 27 septembre à Eysines

Le club des Centurions du Sud-Ouest organise, les 26 et 27 septembre, un trophée du Bicentenaire parallèle à celui joué à Paris, à la convention de Vincennes, sur la série de jeu de *VaeVictis* « Jour de gloire ». Ce trophée est destiné à tous les joueurs de la région qui ne peuvent se rendre à Paris, avec un classement similaire. A tous ceux qui « n'y étaient pas », une deuxième chance est ainsi offerte... Le jeu de cette année sera celui joué à Vincennes, c'est-à-dire *Rivoli 1797*.

Contact : Frédéric Bereau-Baumann, 153, av. des Eyquems, rés. Vivaldi, appt 51, 33700 Mérignac. Tél. : 05 56 97 94 18.

LA CONFÉDÉRATION EUROPÉENNE DE JEUX D'HISTOIRE

LES GRANDES COMPAGNIES DE L'EST PARISIEN

Organisent avec le concours de l'A.J.H.A.F.

XIII[e] COUPE d'EUROPE de JEUX D'HISTOIRE avec FIGURINES

SAMEDI 9 MAI et DIMANCHE 10 MAI 1998

« ESPACE PLATE-FORME »
FORUM DES HALLES-PARIS 1[er]
Niveau 2 - Porte LESCOT

STANDS COMMERCIAUX - INITIATIONS - DÉMONSTRATIONS
COMPÉTITION SUR LES PÉRIODES SUIVANTES :

ANTIQUE	15 mm Règle « W.R.G. D.B.M. »
MEDIEVAL	15 mm Règle « W.R.G. D.B.M. »
RENAISSANCE	15 mm Règle « W.R.G. D.B.R. »
RENAISSANCE	15 mm Règle « W.R.G. 1420-1700 »
NAPOLEONIEN	15 mm Règle « Premier Empire »

Pour toutes informations veuillez contacter :
M. CLAUSSMANN Laurent -14, rue Pasteur 92270 Bois-Colombes (FRANCE)

¡ NO PASARAN !

Règles figurines pour le XX^e siècle

Durant l'offensive républicaine en Aragon en 1937, la 15^e brigade internationale se lance à l'assaut d'une position fortifiée nationaliste aux alentours de Fuentes de Ebro.

AVEC CE premier module consacré au fratricide conflit espagnol de 1936 -1939, nous vous proposons d'aborder le combat opérationnel dans la première moitié du XX^e siècle. Alors, *Arriba Espana* ou *No pasaran* ?

Pierre LAPORTE et
Jean-Luc CHAULET
Avec l'aide d'Hervé PEREZ

Guerre éclair, avec son premier module *¡ No Pasaran !*, est une règle aux mécanismes simples, privilégiant la rapidité de jeu et permettant de simuler des combats ou chaque joueur manœuvre l'équivalent d'une division. L'échelle pour les figurines peut aller du 1/300 au 1/72 (20 mm), selon l'effet visuel recherché. Chaque joueur doit se munir d'un dé à six faces (noté d6 par la suite), d'un mètre mesureur gradué en centimètres, d'un jeu de six cartes d'ordres présentés page 12 (à découper ou à photocopier). Un jeu de 32 cartes standard est aussi nécessaire. De futures extensions sont prévues pour couvrir notamment la campagne du désert de 1941-1942, ainsi que l'emploi de l'aviation, de l'artillerie lourde, des fumigènes, etc.

ECHELLES DE JEU

Un cm sur la table de jeu correspond à 50 m de terrain réel, une figurine représente environ 60 hommes, et un modèle représente une dizaine de véhicules ou un demi douzaine de pièces d'artillerie.

SOCLAGE DES FIGURINES

Les figurines sont soclées collectivement sur des éléments dont la largeur de front est comprise entre 3 et 4 cm. La profondeur et la forme des éléments importent peu et doivent juste convenir pour disposer les sujets de manière agréable à l'œil ; seule la ligne de front doit être clairement définie pour éviter tout litige en cas d'attaque à revers. L'élément de base est la compagnie, soit une plaquette de trois figurines ou un modèle (camion, blindé, canon, etc.). **Le soclage de *Guerre éclair* est compatible avec la règle *Section d'assaut* (VV n°10).**

ORGANISATION

Chaque joueur contrôle un ensemble d'éléments regroupés en bataillons. Un bataillon est habituellement constitué de 3, 4 ou 5 éléments, dont un, désigné par le joueur, comme étant le commandant du bataillon. Dans les bataillons d'infanterie, une des compagnies est une compagnie de soutien, généralement équipée d'armes lourdes (mitrailleuses, mortiers).

En termes de jeu, le QG désigne le commandant en chef (général de brigade ou de division, selon l'importance des effectifs engagés) de l'ensemble des bataillons contrôlés par un joueur.

1- COMMANDEMENT

1.1 - Attribution des cartes d'ordre

En début de partie, pour déterminer le nombre de cartes d'ordre dont il dispose, chaque joueur jette 1d6, modifié comme suit :

+ 1 si QG très compétent, ou selon le scénario,

– 1 si QG incompétent, ou si QG de remplacement, ou selon le scénario,

+ 1 par brigade supplémentaire sous les ordres du QG en plus de la première*.

Si le total obtenu est :

2 ou moins : le joueur choisit secrètement une carte d'ordre parmi les six disponibles,

3, 4 ou 5 : il sélectionne deux cartes,

6 ou plus : il sélectionne trois cartes.

Cette main détermine le ou les seuls types d'ordres que peut attribuer le joueur en cours de partie, à moins de passer son tour (voir 2.3). Les autres cartes d'ordres sont mises de côté.

*: chacune des brigades doit être constituée d'au moins douze éléments à tout moment de la partie pour bénéficier de ce bonus.

1.2 - Rayon de commandement (RC)

La zone de commandement est déterminée par un rayon de **10 cm** autour de l'élé-

ment pour un commandant de bataillon, 20 cm pour un général de brigade, et 30 cm pour un général de division.

1.3 - Notion d'unité de combat

Une unité de combat (UC) est soit un élément individuel, soit un groupe d'éléments respectant la chaîne de commandement hiérarchique. Une UC doit être constituée :

- soit d'un élément seul ;
- soit d'un commandant de bataillon, et d'un ou plusieurs éléments du même bataillon situés dans son RC au départ de l'action ;
- soit d'un élément général de brigade, et d'un ou plusieurs groupes d'éléments répondant aux conditions précitées, et dont les commandants sont situés dans son RC au départ de l'action ;
- soit d'un élément général de division, et d'un ou plusieurs groupes d'éléments répondant aux conditions précitées, et dont les généraux de brigade sont situés dans son RC au départ de l'action.

1. 4 - Eléments indépendants

Un élément indépendant est un élément individuel de spécialistes (pièce antichar, véhicule de reconnaissance, etc.), commandé soit par un commandant de bataillon, soit directement par un général de brigade ou de division, ce choix devant être spécifié par le joueur en début de partie.

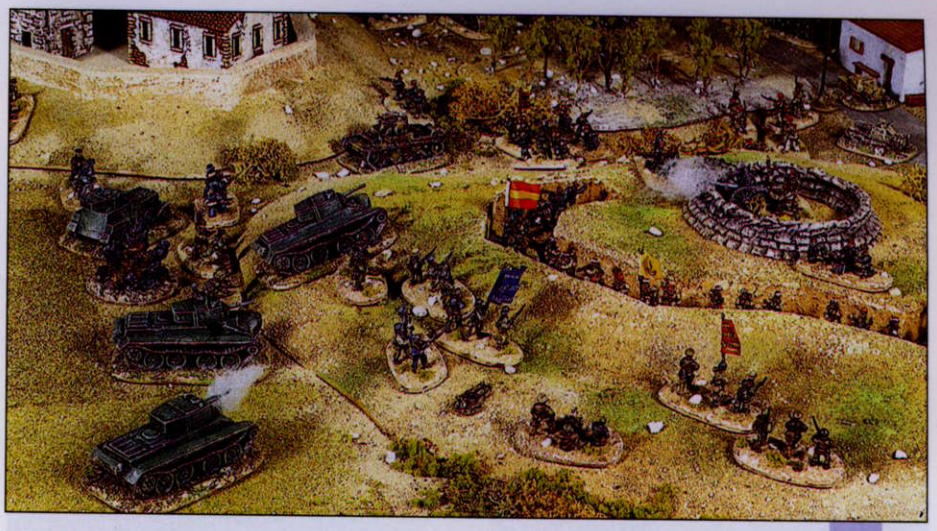
2 - SEQUENCE DE JEU

2. 1 - Principes généraux

Chaque camp doit comporter de préférence un nombre égal de joueurs.

En début de partie, un jeu de 32 cartes classique est battu et placé à l'envers auprès des joueurs. Les cartes sont retournées les unes après les autres. Lorsqu'une carte rouge est retournée, c'est le camp A (pour *¡ No pasaran !*, le joueur républicain) qui prend l'initiative; si c'est une noire, c'est au tour du camp B (pour *¡ No pasaran !*, le joueur nationaliste).

Lorsque son camp prend l'initiative, chaque joueur peut : soit jouer une carte d'ordre et activer une unité de combat (et une seule, voir 2.2), soit passer son tour (voir 2.3).



Les BT-5 ultra-modernes du général El Campesino, attaquent une position tenue par des Regulares marocains. A l'arrière plan, un T-26 capturé est utilisé par les nationalistes.

2. 2 - Activation d'une unité de combat

Le joueur abat la carte correspondant à l'ordre qu'il souhaite exécuter, puis désigne et joue le ou les éléments constituant l'UC activée. Une fois l'action effectuée, le joueur replace la carte d'ordre dans sa main, puis une nouvelle carte à jouer est retournée, et ainsi de suite jusqu'à épuisement du paquet de cartes à jouer. Le jeu de cartes peut alors être battu à nouveau et rejoué en cas de prolongation de la partie.

Quand un camp composé de plusieurs joueurs prend l'initiative, ils choisissent d'un commun accord l'ordre de résolution de leurs actions respectives.

Important : lorsque plusieurs cartes de la même couleur sont retournées consécutivement, un joueur ne peut pas activer plusieurs fois un même élément. Il peut activer autant d'UC de son choix que lui permettent ses initiatives successives, mais doit attendre que le camp adverse ait repris l'initiative pour rejouer tout élément déjà activé.

Exemple de séquence de jeu (voir schéma 1) : une carte rouge est retournée suite à une carte noire, l'initiative passe donc au camp républicain. Le joueur souhaite activer le général de brigade X, et les bataillons A, B et C placés sous son commandement, mais le commandant du bataillon A est situé hors du RC de X (à plus de 20 cm), et le bataillon A ne peut donc pas être joué conjointement à X lors de cette activation. De même pour les éléments Y et Z, car Y dépend du commandant du bataillon A et Z est hors du RC (à plus de 10 cm) de son supérieur hiérarchique direct (le commandant du bataillon B). Le joueur abat une carte d'ordre, et décide de jouer le général X ainsi que les bataillons C et B, moins l'élément Z. C'est ensuite une autre carte rouge qui est retournée. Le joueur républicain conserve l'initiative ; il peut donc activer à nouveau une UC de son choix à l'exception du général X et des bataillons B et C déjà activés. Il peut activer l'élément Z individuellement ou le bataillon A par exemple.

Note : si leur commandant est démotivé (voir 8) ou détruit, tous les éléments d'un bataillon ne peuvent être activés qu'individuellement. Le joueur devra rallier le commandant du bataillon, ou effectuer un transfert de commandement (voir 2. 4) pour pouvoir à nouveau activer le bataillon en tant qu'UC à part entière.

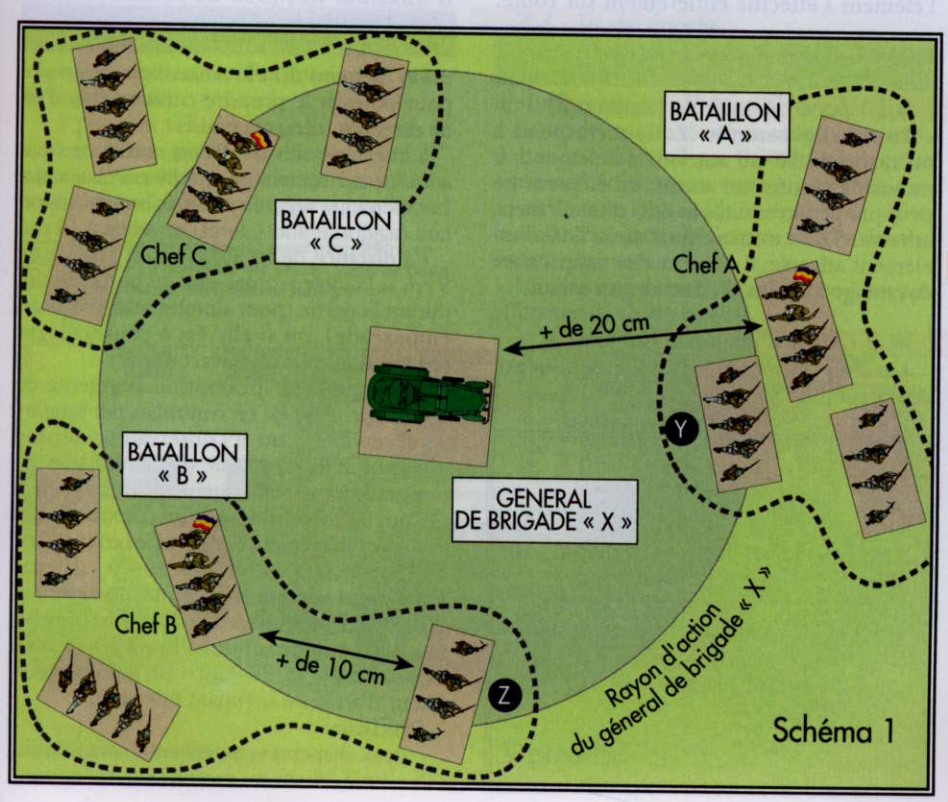


Schéma 1

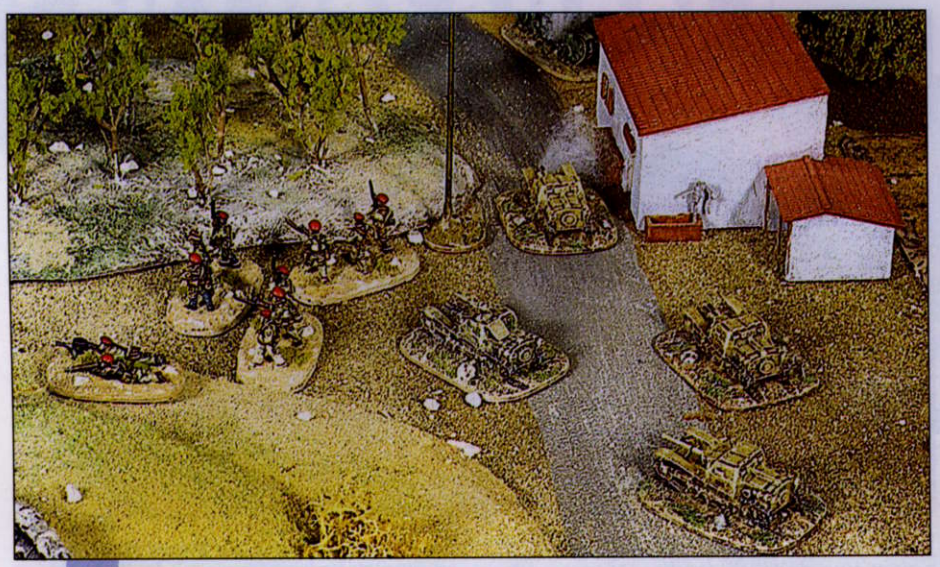
2.3 - Passer son tour

S'il passe son tour, le joueur peut ne rien faire, effectuer un transfert de commandement (voir 2. 4) ou changer ses cartes d'ordres. S'il décide de changer d'ordres, le joueur reconstitue sa nouvelle main suivant le principe énoncé en 1. 1, en jetant un dé.

2.4 - Transfert de commandement

S'il passe son tour, le joueur peut transférer le commandement d'un officier qui a été détruit à un subalterne direct. Par exemple, il peut désigner un élément de son choix appartenant à un bataillon dont le commandant a été détruit comme étant le nouveau commandant du bataillon. Les RC des remplaçants sont alors les suivants :

- 5 cm pour un substitut de chef de bataillon ;
- 10 cm pour un substitut de général de brigade ;
- 20 cm pour un substitut de général de division.



Soutenus par un groupe de tankettes CV 33 et 35, les Requetés carlistes (reconnaisables à leur bérets rouge traditionnel) progressent avec fougue dans une oliveraie.

2.5 - Fin de partie

La durée d'une partie est déterminée, selon le scénario ou par convention entre les joueurs, par le nombre de paquets de cartes qui seront joués successivement, chaque paquet joué équivalent à 2 h de temps réel. La dernière séquence de jeu peut intervenir aléatoirement à l'apparition d'un certain type de carte, choisi d'un commun accord entre les joueurs. Par exemple, une partie peut s'achever lorsqu'une figure (valet, dame ou roi) est retournée au cours du dernier paquet joué.

Dans le même ordre d'idées, nous suggérons aux joueurs d'utiliser la souplesse du système d'initiative avec cartes à jouer pour faire intervenir au gré des scénarios des événements aléatoires qui pimentent le jeu. Par exemple, un As peut déclencher l'intervention de renforts, etc.

3 - Ordres

3. 1 - Ordres normaux

Tenir : les éléments activés restent immobiles et peuvent tirer sans pénalité, mais ne modifient pas leur orientation.

Progression : les éléments activés peuvent avancer jusqu'au maximum de distance autorisée (voir tableau) en fonction du terrain le plus pénalisant traversé, mais ne peuvent s'approcher à moins de 10 cm de tout élément adverse et tirent avec pénalité. Les tirs s'effectuent avant ou après mouvement de tous les éléments activés, au choix du joueur.

Avance rapide : les éléments activés doublent leur potentiel de mouvement, mais ne peuvent ni tirer, ni s'approcher à moins de 10 cm de tout élément adverse. Un élément ne peut recevoir d'ordre d'avance rapide s'il se trouve déjà dans la zone d'influence (voir 4. 2) d'un élément adverse.

Repli : les éléments activés doublent leur potentiel de mouvement, mais ne peuvent ni tirer, ni se rapprocher d'un élément adverse. C'est la seule action autorisée aux éléments démotivés (voir 8).

3.2 - Ordres spéciaux

Assaut : les éléments activés peuvent avancer jusqu'au maximum de distance autorisée en fonction du terrain le plus pénalisant traversé*, et peuvent venir au contact d'éléments adverses localisés au départ de l'action. Le joueur doit réussir un test de motivation (voir 8. 1) pour autoriser un élément à effectuer un assaut. En cas d'échec, l'élément n'est pas joué mais sera considéré comme ayant été activé. Les combats sont résolus après mouvement de tous les éléments activés, en utilisant la procédure de combat rapproché (7.8). Les éléments activés qui ne viennent pas au contact ne combattent pas.

Défense acharnée : à l'inverse des autres cartes, le joueur dévoile cet ordre lorsqu'il subit un assaut, et donc lorsque c'est son adversaire qui a l'initiative. Après mouvement des éléments adverses sous ordre d'assaut, le joueur abat la carte d'ordre idoine et effectue un test de motivation pour chaque élément attaqué (voir 8. 1). En cas d'échec, le facteur défensif d'un élément reste inchangé. Si le test est réussi, son facteur défensif bénéficie alors d'un **+ 1**.

* : terrain clair, ou accidenté. La distance de déplacement sur route n'est pas utilisée lors d'un assaut, même si le mouvement de l'élément s'effectue entièrement sur route.

4 - Zones de controle

4.1 - Zone de contrôle (schéma 2)

La zone de contrôle (ZdC) correspond à un rayon de **10 cm** autour de l'élément. A moins d'exécuter un assaut, un élément ne peut pas pénétrer dans la ZdC d'un élément adverse. S'il se trouve déjà dans la ZdC d'un élément adverse, il ne peut s'en rapprocher davantage à moins d'effectuer un assaut.

4. 2 - Zone d'influence (schéma 2)

Un élément exerce une zone d'influence sur des unités adverses :

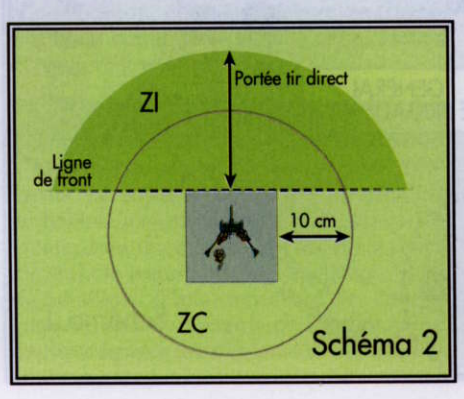


Schéma 2

– dans son champ de tir (en avant de la ligne de front pour les compagnies de soutien, l'artillerie et les véhicules avec casemates, tout azimut pour les autres types d'éléments) ;

– à portée de tir direct (voir tableau des portées de tirs) ;

– et localisées (voir 6).

5. Mouvements

5.1 - Principes généraux

Les éléments d'une UC activée avec ordre de mouvement (progression, avance rapide, repli ou assaut) sont déplacés individuellement dans l'ordre choisi par le joueur, et peuvent pivoter librement pour modifier leur orientation.

Traverser un élément ami ne réduit pas la distance de déplacement.

5.2 - Transports

Sur ordre de progression, de repli ou d'avance rapide, un joueur peut :

– démonter ou faire monter à cheval une compagnie de cavaliers ;

– atteler ou dételer une batterie tractée ;

– descendre ou faire monter une compagnie d'infanterie à bord de véhicules.

L'élément est simplement remplacé par son modèle de véhicule, ou vice-versa, et son potentiel de mouvement est réduit de **moitié** lors de cette activation.

5.3 - Terrains difficiles

Sont considérées pour le jeu comme terrains difficiles les zones suivantes : forêts, cours d'eau, agglomérations*, rocailles, marécages, pentes de collines abruptes.

* : pour le jeu, seules les artères majeures traversant les localités sont considérées comme routes.

5.4 - Tranchées

Franchir ou avancer dans ou hors d'une tranchée est considéré comme un déplacement en terrain difficile. Ce mouvement est impossible pour les véhicules non chenillés et les chevaux.

6 - Localisation

Un élément doit localiser son adversaire pour pouvoir le prendre comme cible d'un tir direct ou d'un assaut.

L'infanterie est vue à **25 cm** maximum ; tout autre type d'élément est vu à **30 cm** maximum. Les éléments séparés par un obstacle important (agglomération, forêt) se voient à 10 cm.

La distance de localisation est réduite de 5 cm si la cible n'a pas encore bougé ni tiré durant la partie (pour simuler une troupe en embuscade), ou si elle est à couvert léger (10 cm si elle est à couvert dense).

La distance de localisation augmente de 10 cm si la cible est en contrebas par rapport à l'observateur, ou si l'observateur dispose d'instruments d'optique (QG, véhicules de reconnaissance, observateurs d'artillerie, etc.).

Tous les modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, un élément d'infanterie retranché en embuscade sera vu à 10 cm (25 – 5 – 10) par un élément adverse situé au même niveau et dépourvu d'instruments d'optique. En revanche, une plaquette de véhicules ayant bougé sera localisée à 50 cm (30 + 10 + 10) par un observateur d'artillerie occupant une crête.

Précisions :

– deux éléments se voient automatiquement s'ils sont à 10 cm ou moins l'un de l'autre ;

– la localisation n'est pas forcément réciproque (observateur en hauteur par exemple).

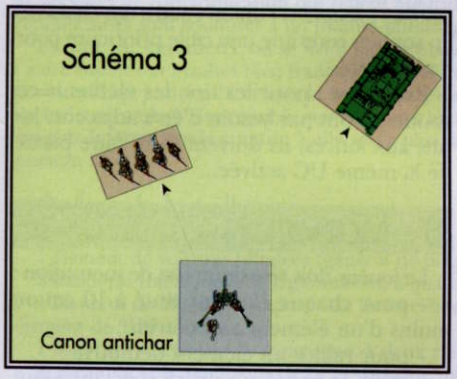
7 - Combats

7.1 - Principes généraux

Lorsqu'une UC tire ou effectue un assaut, le joueur actif choisit l'ordre de résolution des différents combats, toute sanction due au résultat d'un combat devant être appliquée au fur et à mesure.

7.2 - Cibles prioritaires

Un élément doit toujours effectuer un tir direct ou un assaut sur sa cible potentielle la plus proche. Néanmoins, si une ou plusieurs cibles contre lesquelles il bénéficie d'un facteur de tir supérieur se trouve dans sa ZI, il peut choisir de tirer sur le plus proche de ces éléments (voir schéma 3).



Exemple : à priori, le canon doit tirer sur l'élément ennemi le plus proche (l'infanterie). Mais il peut choisir de tirer sur le char, contre lequel il bénéficie d'un facteur de tir supérieur.

7.3 - Procédure de tir direct

Chaque élément activé ne vise et son tir n'affecte qu'un seul élément adverse, obligatoirement situé dans sa ZI.

Le joueur jette 1d6 et ajoute son facteur de tir, déterminé en fonction de la nature de la cible (blindée ou non, voir tableau). Il retranche une éventuelle pénalité de mouvement :

– 1 pour un élément d'infanterie avec ordre de progression ;

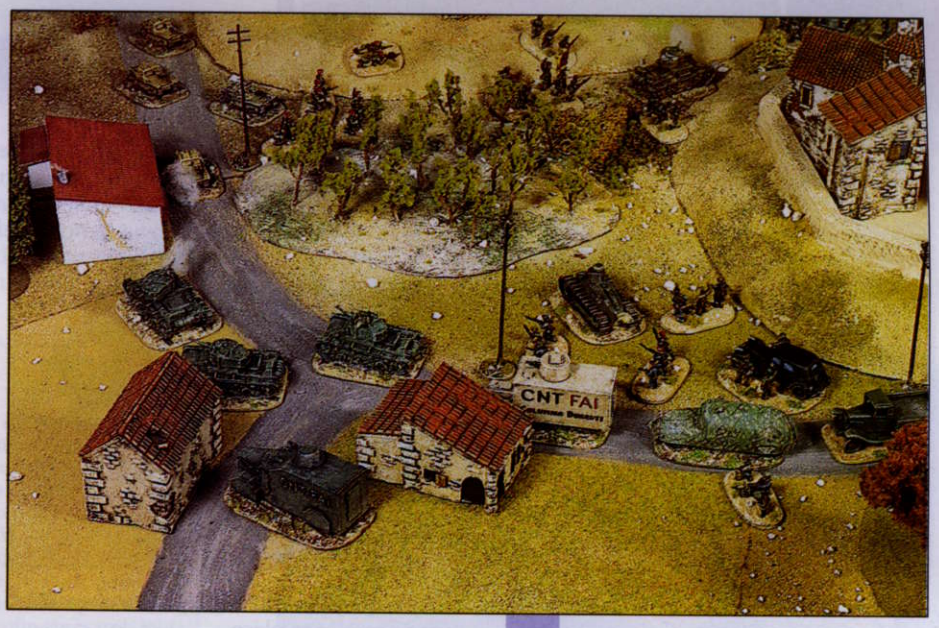
– 2 pour un véhicule, une compagnie de soutien ou une pièce d'artillerie légère (37 mm ou moins) en progression également. Les éléments d'artillerie de calibres plus importants ne peuvent pas tirer et bouger lors d'une même activation. L'attaquant obtient ainsi un score d'attaque.

Son adversaire jette lui aussi 1d6, et ajoute le facteur défensif de l'élément visé ainsi que tous les modificateurs tactiques qui s'appliquent.

Les joueurs comparent leurs scores et consultent le tableau de résultats des combats. Si le tireur obtient un score inférieur à son adversaire, il s'expose à un tir de riposte (voir 6.4).

Exemple de tir : sur ordre Tenir, un élément de chars T-26 ouvre le feu sur un élément de « tankettes » CV 33 dont les équipages sont démotivés. L'attaquant jette 1d6 et obtient 5, auquel il ajoute 2 (facteur de tir du T-26 contre une cible blindée), soit un total de **7**. Son adversaire jette lui aussi 1d6 et obtient 2, auquel il ajoute 2 (blindé léger), – 1 (élément démotivé), soit un total de **3**. La différence entre les deux scores est donc de 4 points, et l'élément de CV 33 est détruit car il est déjà démotivé.

Après un assaut extrêmement meurtrier, les rares survivants de la 6e bandera du Tercio, réputée pour sa valeur combative, investissent Badajoz en septembre 1936.



Une colonne républicaine composée de T-26 et de blindés artisanaux voit sa progression stoppée par une contre-attaque nationaliste.

7.4 - Tir de riposte

Si le tireur échoue et obtient un score inférieur ou égal à son adversaire, il peut subir un tir de riposte.

Le tir de riposte n'est pas obligatoire, mais il doit être effectué par l'élément pris pour cible immédiatement suite au tir subi. Les conditions et la procédure des tirs de riposte sont strictement analogues à celles des tirs directs, énoncées en 7.3.

Un élément **démotivé** (voir 8) ne peut pas effectuer de tir de riposte.

7.5 - Tir d'opportunité

Un élément peut subir un tir d'opportunité lorsqu'il pénètre en **avance rapide** dans la ZI d'un élément adverse non démotivé. Le tir d'opportunité n'est pas obligatoire mais doit être effectué pendant le mouvement. Le joueur interrompt le déplacement adverse et effectue le tir, la procédure étant analogue à celle d'un tir direct.

Un tir d'opportunité n'entraîne pas de riposte en cas d'échec.

Un élément peut subir plusieurs tirs d'opportunité par activation, mais un élément ne peut faire qu'un seul tir d'opportunité par activation adverse.

7.6 - Tir indirect

Seules les compagnies de soutien et l'artillerie (HE uniquement) peuvent faire des tirs indirects.

Les tirs indirect doivent être effectués préalablement à tout tir direct, sur cibles hors de portée de tir direct et éventuellement non localisées, mais situées dans le champ de tir de l'élément. Les véhicules ne font pas de tir indirect. Un élément ne peut pas faire de tir indirect s'il dispose d'une cible potentielle dans sa ZI.

La procédure est analogue à celle des tirs directs, mais le joueur doit réussir préalablement un jet pour **toucher**.

Il jette 1d6 pour chaque élément activé, modifié comme suit :

+ 1 si seconde tentative successive sur une même cible immobile* ;

– 1 si la cible n'est pas localisée par l'élément lui-même ;

+ 2 si la cible est localisée par l'élément lui-même, ou

+ 1 si l'élément fait partie d'une UC commandée par un observateur d'artillerie (voir 7. 7) localisant la cible, ou par un supérieur hiérarchique (chef du bataillon, de la brigade ou de la division) localisant la cible.

*: la cible ne doit pas avoir bougé entre les différents tirs successifs.

Si le joueur obtient un total de **6** ou plus, le réglage est effectué avec succès et l'élément tire normalement sur la cible désignée. En cas d'échec (total de 5 ou moins), le tir

Une colonne de miliciens anarchistes traverse les faubourgs de Madrid. Le premier camion est réalisé à partir d'un châssis Chevrolet recouvert de plaques de blindage, il est suivi de deux camions blindés de fabrication artisanale également.

est sans effet (l'élément est considéré comme ayant été activé).

Le jet pour toucher est inutile s'il a déjà été effectué préalablement avec succès par l'élément tirant sur une même cible immobile.

7.7 - Observateurs d'artillerie

Un tir d'artillerie indirect peut être commandé par un élément d'observateurs d'artillerie assigné au bataillon d'artillerie, représenté par une plaquette de 2 ou 3 figurines équipées d'instruments d'optique. Le joueur active l'observateur et tous les éléments d'artillerie qu'il souhaite faire tirer situés dans le rayon d'action de l'observateur : **20 cm** (ou 30 cm si l'UC occupe une position défensive préparée).

7.8 - Combats rapprochés

Pour résoudre un combat rapproché, le joueur actif jette 1d6 et ajoute le facteur de combat rapproché de l'élément parvenu au contact (**sans pénalité due au mouvement**) ou son facteur de combat de rues, si l'élément adverse défend une zone urbaine. L'adversaire jette lui aussi 1d6, ajoute le facteur de combat rapproché de son élément ainsi que tous les modificateurs qui s'appliquent.

Il n'y a pas de procédure de riposte.

Si le défenseur est détruit, l'élément assaillant peut prendre sa place.

Exemple de combat rapproché : deux éléments des Brigades internationales donnent l'assaut à une barricade défendue par un élément de regulares marocains. Le joueur nationaliste tente une défense acharnée. Il tire un 5 (score supérieur au degré de motivation de l'élément), le test est donc réussi. Le facteur de combat rapproché des regulares est alors de 3, + 1 (défense acharnée), + 1 (couvert léger), – 1 (soutien adverse) = **4**.

Le joueur nationaliste tire un 4, et obtient donc un total de 8. Le joueur républicain a un facteur offensif de 2 (inf. régulière en combat rapproché contre cible non blindée), et tire un 5, soit un total de 7. Le score du joueur républicain est inférieur à celui de son adversaire. L'assaut est repoussé.

7.9 - Eléments en soutien

Lorsque plusieurs tirs directs ou plusieurs combats rapprochés sont groupés sur une même cible, le joueur peut effectuer un seul combat en prenant pour base le meilleur facteur offensif de ses différents éléments impliqués. Le facteur défensif de l'élément adverse subit alors une pénalité de – 1 par élément ennemi combattant en soutien. La pénalité appliquée au facteur défensif de l'élément adverse est limitée à – 2, quel que soit le nombre d'éléments en soutien en plus des deux premiers.

Un élément ne doit pas avoir lui-même de cible prioritaire pour pouvoir combattre en soutien.

Note : en combat rapproché, tous les éléments en soutien sont repoussés (voir 8) en cas de résultat défavorable à l'assaillant. En revanche, lors d'un tir, c'est l'élément soutenu et lui seul qui subit un éventuel tir de riposte, excepté si l'un ou l'autre des éléments en soutien constitue une cible prioritaire pour l'adversaire.

Précision : pour les tirs, les éléments en soutien n'ont pas besoin d'être adjacents les uns aux autres, ils doivent juste faire partie de la même UC activée.

8 - Motivation

Le joueur doit réussir un test de motivation :

– pour chaque élément situé à 10 cm ou moins d'un élément ami détruit ;

– pour rallier un élément démotivé ;

– pour exécuter un ordre spécial (assaut ou défense acharné).

8.1 - Tests de motivation

Pour résoudre un test de motivation, le jouer jette 1d6 ; le score obtenu doit être **supérieur ou égal** au degré de motivation de l'élément. Les degrés de motivation sont :

Fanatiques = 2
Très motivés = 3
Normalement motivés = 4
Peu motivés = 5

Modificateurs :

+ 1 au dé si le supérieur hiérarchique non démotivé est adjacent à l'élément (ne s'applique

LA GUERRE D'ESPAGNE

En juillet 1936, un groupe d'officiers de l'armée espagnole entre en rébellion contre le gouvernement de coalition des partis de gauche, porté au pouvoir par les élections de février de la même année. Cette fois, le *golpe* (putsch militaire) a été soigneusement fomenté, mais le peuple prend les armes et fait échec aux insurgés dans de nombreuses villes, dont la capitale, Madrid. Les haines et les rancœurs accumulées et attisées depuis des décennies vont précipiter le pays dans une guerre fratricide sans merci, où chacun se bat par idéologie et défend sa propre conception du Bien.

Dans les deux camps, on combat avec un courage égal, mais on se livre, hélas aussi, aux pires exactions. Pour les nationalistes, il s'agit d'une véritable croisade contre les « rouges », impitoyablement menée par le général Franco, qui réalise le tour de force de rallier à sa cause des factions pour le moins antinomiques : les carlistes catholiques fervents, les phalangistes anticléricaux, mais aussi une bonne partie de l'armée régulière ainsi que la totalité de l'armée d'Afrique (légionnaires et regulares marocains). L'aide extérieure est fournie par les puissances totalitaires européennes (Allemagne nazie et Italie fasciste) qui, cyniquement, voient là l'occasion rêvée d'expérimenter leur matériel militaire de pointe en situations de combat réelles, ainsi que leur conception de la guerre moderne (emploi massif d'une conjonction de blindés, de troupes motorisées et d'avions). Pour ces apprentis sorciers, l'Espagne devient un terrain de manœuvres grandeur nature dont la population civile va cruellement faire les frais.

L'ossature des forces armées loyalistes est composée dans un premier temps des milices ouvrières, répondant à l'appel des puissantes centrales syndicales anarchistes et communistes principalement, ainsi que des troupes régulières restées fidèles à la république. L'aide étrangère est fournie principalement par l'afflux de volontaires idéalistes de tous horizons, recrutés par l'intermédiaire du Komintern, puis par Moscou, qui envoie blindés et avions payés au prix fort avec l'or de la banque d'Espagne. Mais la politique de non intervention prônée par les démocraties occidentales limite considérablement les ressources potentielles de la jeune république, et qui plus est, l'aide accordée par Staline dépend d'une mainmise prépondérante des communistes sur le pouvoir, même s'il faut en passer par l'éradication des partis rivaux... Les dissensions au sein du gouvernement, ainsi que son incapacité à concrétiser une victoire militaire décisive, vont faire inéluctablement pencher la balance en faveur des insurgés.

Même si la population madrilène assiégée résiste farouchement aux assauts venus de terre et du ciel, la progression des franquistes est inexorable sur les autres fronts. En dépit d'un dernier sursaut lors de l'offensive sur l'Ebre, en 1938, la république s'effondre, et le 27 mars 1939, les troupes nationalistes victorieuses font leur entrée dans la capitale. ❐

pas dans le cas d'un remplaçant) ;
– 1 au dé si l'élément est déjà démotivé.

Un élément **démotivé** reçoit un marqueur (une figurine individuelle de soldat tué ou blessé, par exemple) et doit être rallié pour pouvoir exécuter un ordre autre que repli.

Un élément **repoussé** devient (ou reste s'il l'est déjà) démotivé et recule obligatoirement dos à l'ennemi le plus menaçant de 1d6 + 5 cm (1d6 + 10 cm pour un véhicule). La direction prise pour ce mouvement est laissée au libre choix du joueur, mais l'élément ne peut pas pénétrer dans une ZI adverse. S'il se trouve déjà dans la ZI d'éléments adverses, il doit s'en éloigner obligatoirement. S'il ne peut faire autrement, l'élément se rend et est éliminé.

¡ VIVA FRANCIA !

A la mi-octobre 1937, au nord-ouest d'Aranjuez, de violents combats vont opposer la 14e Brigade internationale du lieutenant-colonel Jules Dumont, essentiellement composée de troupes francophones, aux légionnaires du Tercio, dans les rangs desquels figurent les volontaires français de la « phalange Jeanne d'Arc ». Les franquistes ont pour objectif le contrôle des voies de communication qui relient Madrid à Valence, et les lignes républicaines sont soumises à un intense pilonnage d'artillerie.

La lutte est sans merci, on se bat à l'arme blanche, et d'une position à l'autre fusent des insultes bien françaises qui ne dépareraient pas dans un embouteillage parisien ! Lorsque le front se stabilise enfin après trois jours de furieux combats, les républicains ont tenu leurs positions, mais la 14e Brigade internationale a perdu à elle seule plus de 1 200 hommes... ¡ No pasaran !

Ordres de bataille

● **Nationalistes** : éléments du Tercio
1 élément de voitures blindées (général de brigade).
3 banderas (bataillons) de légionnaires, à quatre éléments chacune.
1 bandera de blindés, composée de deux éléments de Panzer I et d'un élément de T-26 capturés.
1 bataillon d'artillerie de campagne, à deux éléments (75 HE).
● **Républicains** : éléments de la 14e brigade internationale
1 élément de voitures blindées (gal. de brigade).
bataillon La Marseillaise (14e Bde. internationale) : quatre éléments.
bataillon Germinal (milice anarchiste) : quatre éléments.
1 élément indépendant d'artillerie antichar (37 mm).
1 élément indépendant d'artillerie de campagne (75 HE).
1 élément indépendant de chars T-26 (intervient sur un **As rouge** e entre par une des routes à l'est).

Règles particulières

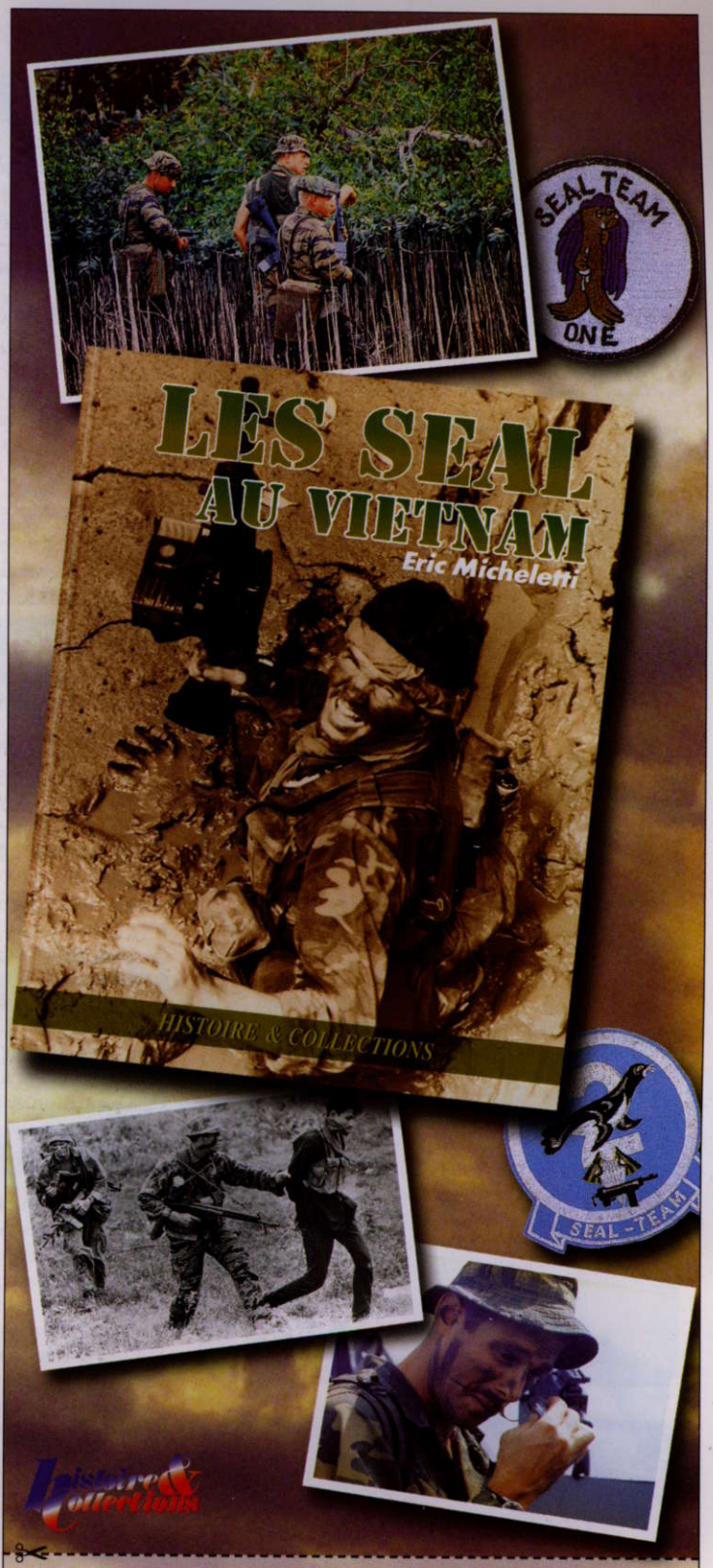
Le canal est impassable, excepté sur les ponts.

Le joueur républicain dispose de 40 cm de retranchements, à disposer à son gré dans sa zone de déploiement (moitié est de la table de jeu). Le joueur nationaliste se déploie dans les 30 cm du bord de table ouest.

Les fantassins des deux camps sont **très motivés**, à l'exception du bataillon Germinal dont le degré de motivation est calculé aléatoirement (voir glossaire). Les hommes d'équipage et les artilleurs sont normalement motivés.

Le commandement nationaliste est considéré comme étant **très compétent**, le commandement républicain est normal.

La partie se joue en trois paquets de cartes. Pour gagner, le joueur nationaliste doit s'emparer de 20 cm de voie ferrée et/ou de la route parallèle.



BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :

Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 PARIS cedex 11.
Tél. : 01. 40. 21. 18. 20 – Fax. : 01. 47. 00. 51. 11.

Je désire recevoir.....exemplaire (s) de

LES SEAL AU VIETNAM d'Eric Micheletti

au prix unitaire de **240 F + 30 F de port soit 270 F franco**

Je joins mon paiement par :

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

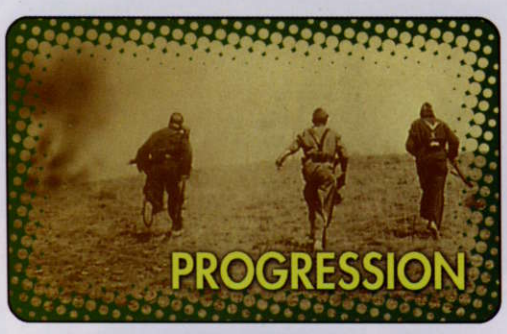
❒ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... *Signature :*

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

Code postal .....**Ville** .....**Tél. :** .....



8.2 - Elément ami détruit à 10 cm ou moins

Le joueur doit effectuer un test de motivation pour tout élément concerné, immédiatement suite à la perte subie. En cas d'échec, l'élément devient démotivé ou est repoussé s'il était déjà démotivé.

8.3 - Ralliement

Le joueur doit réussir un test de motivation lorsqu'il active, individuellement ou au sein d'une UC, un élément démotivé. En cas d'échec, l'élément est considéré comme ayant été activé mais il reste démotivé et il n'est pas joué, sauf sur ordre de repli. S'il réussit, le marqueur est retiré et l'élément peut agir conformément à l'ordre dévoilé.

8.4 - Application d'ordres spéciaux

Pour l'assaut, le joueur effectue un test de motivation global pour l'UC activée (il jette une seule fois le d6). Seuls les éléments dont le degré de motivation est inférieur ou égal au score obtenu sont autorisés à exécuter un assaut. Pour la défense acharnée, le test est réalisé élément par élément.

8.5 - Commandement démotivé

Lorsqu'un joueur souhaite activer un commandant d'UC démotivé, il peut :

– soit activer et tenter de rallier l'officier en tant qu'élément individuel, auquel cas les UC placées sous son commandement ne sont pas affectées en cas d'échec et pourront être activées si le camp du joueur conserve l'initiative ;

– soit tenter de rallier l'officier en tant que commandant d'une UC, et activer conjointement le ou les éléments qui la composent. S'il réussit, l'UC peut être jouée normalement. En cas d'échec, tous les éléments désignés ne peuvent effectuer aucune action (sauf s'il s'agit d'un ordre repli), et seront considérés comme ayant été activés si le camp du joueur conserve l'initiative.

8.6 - Artilleurs repoussés

Les artilleurs repoussés suite à un tir peuvent tenter de sauver leurs pièces (s'ils disposent d'un moyen de locomotion): le joueur effectue alors un test de motivation. En cas d'échec, l'élément est éliminé et retiré du jeu. S'il réussit, la batterie recule de 1d6 + 5 cm. En combat rapproché, les élément d'artillerie repoussés sont toujours éliminés et retirés du jeu. Cette règle n'est applicable que pour l'artillerie légère (dans *i No pasaran !*, toutes les pièce représentées). ❐

Figurines 15 mm *Peter Pig*, peintes par P. Laporte, sauf bataillon Lincoln, peint par J.L. Chaulet. Véhicules *Peter Pig*, *SDD*, *Skytrex* et *Minifigs*, peints par Pierre Laporte et Jean-Luc Chaulet. Décors *Hovel's*, *The Drum*, et réalisations en scratch par Claudine Sicot et Arnaud Faure.

Le Bf 109 B est un modèle en bois au 1/100 réalisé de toutes pièces par Jacques Laporte.

Remerciements chaleureux aux nombreuses personnes qui ont aidé à tester et à mettre au point *i No Pasaran !*.

Bibliographie succincte

Osprey Men at arms n° 74, The Spanish Civil War 1936-1939

Osprey Elite n° 53, International Brigades in Spain 1936-39

La guerre d'Espagne, Hugh Thomas, collection Bouquins

1936 : la maldonne espagnole, Léo Palacio, bibliothèque historique Privat

The battle for Madrid, George Hills, Vantage Books

GLOSSAIRE

Armée régulière : combat dans les deux camps. Troupes très motivées ou normalement motivées selon le scénario.

Brigades internationales : volontaires de toutes nationalités sympathisants de la cause républicaine, elles sont composées principalement de militants antifascistes. Pour le jeu, ils sont assimilés à l'infanterie régulière, voire à des gardes d'assaut dans le cas de bataillons d'élite, et sont considérés comme étant très motivés.

CTV italien : Corps des troupes volontaires commandité par Mussolini, en vue principalement d'accroître son prestige militaire. Composé d'un amalgame de soldats réguliers, de Chemises noires et de « volontaires », pour la plupart peu concernés par la situation. Pour le jeu, ils sont assimilés à l'armée régulière et sont peu motivés, voire normalement motivés selon le scénario.

Dinamiteros : troupes spécialisées dans l'emploi d'explosifs. Pour le jeu, ils sont considérés comme très motivés, ou normalement motivés selon le scénario.

Gardes d'assaut : troupes de choc anti-émeutes, rompues aux combats en milieu urbain et majoritairement restées fidèles à la République. Pour le jeu, ils sont considérés comme très motivés.

Gardes civils : sortes de gendarmes combattant dans les deux camps, considérés pour le jeu comme normalement motivés, voire très motivés selon le scénario.

Légion Condor : corps expéditionnaire allemand, essentiellement composé d'aviateurs et de techniciens. Peuvent intervenir dans certains scénarios comme tankistes ou en tant que servants ou observateurs d'artillerie, et sont normalement motivés.

Légionnaires du Tercio : troupes d'élite nationalistes, composées majoritairement d'Espagnols de souche. Pour le jeu, ils sont fanatiques ou très motivés selon le scénario.

Milices : levées spontanément dans un premier temps, puis peu à peu intégrées à l'armée républicaine sous forme de bataillons, en maintenant généralement leur identité politique. Le degré de motivation d'un bataillon de milice est déterminé aléatoirement au premier test par un jet de d6 :

	Anarchistes	Autres (POUM, etc.)
Fanatiques	5 ou 6	6
Très motivés	4	3,4 ou 5
Normalement motivés	3	2
Peu motivés	2 ou 1	1

Phalangistes : formations paramilitaires du parti nationaliste de José Antonio Primo de Rivera. Pour le jeu, ils sont assimilés à l'infanterie régulière et sont très motivés ou normalement motivés selon le scénario.

Regulares : troupes marocaines de Franco composées de Berbères encadrés d'officiers espagnols, craints et réputés pour leur férocité au combat. Regroupés en Tabors équivalent à un demi-bataillon, soit, pour le jeu, une UC à deux éléments dont un chef de Tabor. Un Grupo est une UC composée d'un élément commandant de Grupo équivalent à un commandant de bataillon, et d'un ou deux Tabors dont les chefs sont situés dans son RC. Les commandants de Grupos et les chefs de Tabors ont un RC de 10 cm. Un ou plusieurs éléments indépendants peuvent être rattachés à un commandant de Grupo (compagnie de mitrailleuses, peloton de cavalerie). Un commandant de Tabor détruit est automatiquement remplacé par son subalterne, sans nécessité d'effectuer un transfert de commandement. Pour le jeu, les regulares sont considérés comme étant très motivés, ou normalement motivés selon le scénario, mais ils subissent une pénalité additionnelle de – 1 au dé de test de motivation si leur commandant de Grupo est détruit ou remplaçant.

Requetés : combattants des milices carlistes (monarchistes) ralliés à la cause nationaliste, réputés pour leur courage teinté de fanatisme religieux. Pour le jeu, ils sont assimilés à l'infanterie régulière et sont, bien sûr, fanatiques.

DISTANCES DE MOUVEMENTS (en cm)

Type d'unité	En terrain clair	En terrain difficile	Sur route
Infanterie	10/15*	5/10*	15
Cies de soutien	10	5	10
Cavalerie	15	10	25
Auto blindée	10	5	35
Camion	5	0	30
Camion blindé	5	0	25
FT 17	10	5	10
CV 33/35, Panzer I et II	15	10	25
T-26	15	10	20
BT-5	15	10	30
Artillerie légère ou moyenne (inf. 75)	5	0	10/20/25**
Artillerie de campagne	5	0	5/15/20**

* : *avec ordre assaut.*
** : *à bras d'homme / attelage hippomobile / tractée par véhicule automobile.*

MODIFICATEURS

Pénalité au tir (ordre progression)
– 1 (infanterie), – 2 (autres).

Modificateurs au jet pour toucher
(tir indirect uniquement) :
+ 1 si 2e tir successif sur cible immobile,
– 1 si cible non localisée,
+ 2 si cible localisée, ou
+ 1 si tir commandé par observateur ou supérieur hiérarchique localisant la cible.

Facteurs de combat défensifs
(tirs uniquement)
– élément non blindé (infanterie, artillerie, transports) : 0
– blindé artisanal/auto blindée : 1
– blindé léger (T-26, FT 17, CV 33/35, Pz I) : 2
– blindé moyen (BT-5, Pz II): 3

Modificateurs de facteurs défensifs
[tirs et combats rapprochés (cumulatifs)]
– élément démotivé : – 1
– attaqué à revers* (tir ou assaut) : – 1
– par élément adverse en soutien : – 1 (maximum – 2)
– adversaire en contrebas : + 1
– défense acharnée: + 1 (en combat rapproché uniquement)
– infanterie ou artillerie à couvert léger (barricade, zone boisée) : + 1
– infanterie ou artillerie à couvert dense (bâtiments, retranchements) : + 2
– infanterie ou artillerie en fortifications : + 3

*. L'élément assaillant doit être entièrement derrière la ligne de front de l'élément au départ de l'action.

LOCALISATION

Distance de localisation
Infanterie : 25 cm
Autres : 30 cm

Modificateurs pour la localisation
(cumulatifs)
– cible en contrebas: + 10 cm
– instruments d'optique : + 10 cm
– cible en embuscade (n'a pas encore bougé ni tiré) : – 5 cm
– cible à couvert léger : – 5 cm
– cible à couvert dense : – 10 cm

RESULTATS DES COMBATS

Tirs :
– **score inférieur** à celui du tireur : l'élément devient démotivé ou est repoussé s'il était déjà démotivé,
– **score inférieur** d'au moins 4 points à celui du tireur : l'élément est repoussé ou détruit s'il était déjà démotivé,
– **score inférieur** de 8 points ou plus à celui du tireur : l'élément est détruit.
– **score supérieur** ou égal à celui du tireur : peut occasionner un tir de riposte, ou sans effet s'il s'agit déjà d'un tir de riposte.

Combats rapprochés :
– **scores égaux** : l'élément attaqué est repoussé ou détruit s'il était déjà démotivé,
– **score inférieur** à celui de l'adversaire : l'élément est repoussé, ou détruit s'il était déjà démotivé,
– **score inférieur** d'au moins 4 points à celui de l'adversaire : l'élément est détruit.

FACTEURS DE COMBAT

Type d'unité	Tir				Combat rapproché		
	Cible blindée	Cible non blindée	Portée tir direct (cm)	Portée tir indirect (cm)	Cible blindée	Cible non blindée	Combat de rues*
Gardes d'assaut	0	2	15	–	1	3	3
Dinamiteros	0	1	15	–	2	1	2
Gardes civils	0	1	15	–	0	2	1
Infanterie régulière ou assimilée	0	1	15	–	0	2	2
Cies de soutien	0	2	20	30	0	1	0
Milice	0	0	15	–	0	1	1
Cies de soutien	0	1	20	30	0	0	0
Légionnaires	0	2	15	–	1	3	2
Cies de soutien	0	3	20	30	0	2	0
Regulares	0	2	15	–	0	3	0
Cies de soutien	0	3	20	30	0	2	0
Observateurs d'artillerie	–	–	–	–	0	0	–
Véhicules :							
Camion/attelage	–	–	–	–	0	0	–
Auto/camion blindés	0	1	15	–	0	1	0
Pz I/CV 33	0	2	15	–	0	2	0
FT 17/Pz II/CV 35[2]	1	2	15/20[3]	–	2	3	1
BA-6/T-26/BT-5	2	3	20/25[3]	–	3	3	2
Cavalerie montée	–	–	–	–	0	2	0
Artillerie :							
37 mm antichar	2	1	20	–	1	0	–
45/50 mm antichar	3	2	25	–	2	1	–
65/75 mm HE	1	3	30	175	0	2	–

1 : *Détermine l'aptitude de l'élément à attaquer en combat rapproché une cible située en zone urbaine. Les agglomérations, de mêm que les zones boisées, doivent être clairement délimitées afin d'éviter tout litige.*
2 : *Modèle équipé d'un canon de 20 mm*
3 : *Cible non blindée/cible blindée*

LES SUCCESSEURS

Qui ceindra la couronne d'Alexandre ?

Comme souvent, la qualité des pions et des cartes d'Avalon Hill ajoute au plaisir de jouer. Le graphisme de *Successors* est d'ailleurs un ton au dessus de celui d'*Hannibal*.

UN BON filon se doit d'être exploité... Avalon Hill applique à la lettre cette maxime en proposant un troisième titre consécutif, à la fois jeu de plateau et jeu d'histoire, sur les mêmes principes. *We the people !* avait lancé le concept, *Hannibal* concrétisé le succès, *Successors* apporte maintenant la composante multi-joueurs !

Frédéric BEY

Imaginez le plus grand empire jamais constitué pendant l'Antiquité. Imaginez la mort de son fondateur, alors que cet Empire n'a même pas dix ans d'existence. Imaginez l'appétit des grands généraux macédoniens, lorsque qu'Alexandre disparaît sans désigner son successeur...Vous aurez alors une idée de la situation explosive qui sert de point de départ à *Successors* !

Pour ce jeu, Marc Simonitch, concepteur d'*Hannibal*, s'est adjoint les services de Richard H. Berg, dont on sent nettement l'influence dans plusieurs compartiments nouveaux des règles.

QUATRE JOUEURS POUR HUIT ROLES, VOIRE PLUS...

La première originalité de *Successors* provient de la manière dont sont désignés les camps en lutte pour l'hégémonie dans l'empire d'Alexandre. Concession à la stricte réalité historique, c'est aléatoirement que les quatre joueurs (nombre idéal, on peut cependant jouer à 3 ou même à 2), se voient attribuer deux généraux parmi les huit présents au début du jeu. Il est ainsi possible qu'un des protagonistes récupère les destinés de Perdiccas et d'Antigone pour former son parti, alors que les deux hommes étaient historiquement les pires ennemis ! Au cours de la partie, d'autres généraux sont à nouveau « distribués » parmi les joueurs. Seleucos et Eumènes le sont aléatoirement (tirage d'une carte), Demétrios est donné au tour 3 au joueur contrôlant déjà son père Antigone et Cassandre remplace son père Antipater qui meurt (de mort naturelle) au tour 3.

Cela mis à part, ce système d'attribution aléatoire des personnages en jeu n'est pas foncièrement choquant. Les intérêts de ceux-ci étant purement individuels, on peut imaginer n'importe quel schéma d'alliance. Personne n'est, au début, en charge d'une région ou d'un royaume, mais chacun ne vaut que par l'armée qu'il commande. Ce mode de répartition a en plus, à la longue, l'immense avantage de varier les parties, car il est évidemment très rare que l'on retrouve plusieurs fois de suite la même distribution.

Il faut enfin noter que la répartition initiale des généraux est très souvent déterminante sur le déroulement de la partie. A titre d'exemple, un joueur se voyant attribuer Antipater (Macédoine) et Lysimaque (Thrace) se verra offerte la possibilité de mener, dans un premier temps, une stratégie purement « européenne » visant à constituer un puissant royaume autour de la Macédoine et cela sans véritable opposition possible.

LES JEUX D'HISTOIRE SUR LE MEME THEME

– *Les Diadoques*, de Jean-Marc Zanninetti, paru en encart des Casus Belli 61 et 62 (1991). Excellent jeu de diplomatie pouvant être pratiqué sur table ou par correspondance.

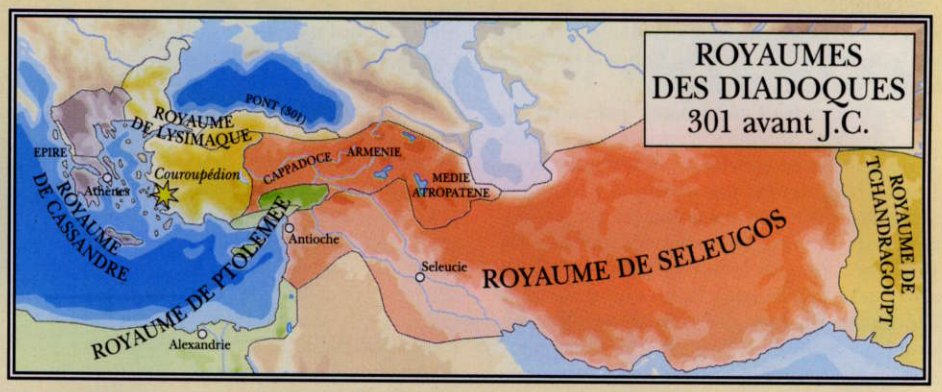
– *Diadochoï*, de Richard H. Berg et Marc Herman, extension pour *The Great Battles of Alexander*, paru chez GMT Games en 1995. Les batailles de Paraitacene (-317), Gabiene (-317), Gaza (-312) et Ipsos (-301) avec le célébrissime système Great Battles of History.

– *Successors*, de Gary et Neil Graber, paru en encart de Strategy & Tactics 161 (1993). Jeu de stratégie multi-joueurs simple avec évènements aléatoires, achats d'armées ... Un long article historique accompagne le jeu.

LA NATURE A HORREUR DU VIDE

Au début d'une partie de *Successors*, la carte qui représente l'empire d'Alexandre, divisée en provinces elles-mêmes composées de cases (villes, villes fortifiées et ports) est vierge de toute zone d'influence. Chaque personnage donne immédiatement droit à son propriétaire à entre deux (pour Cratère et Leonnatus) et six (pour Peithon et Perdiccas) marqueurs de contrôle, qui sont placés par les joueurs en fonction de contraintes géographiques précises. Du point de vue des armées, les disparités sont également importantes.

L'ancienne armée royale est partagée entre Antipater (2 points de force), Cratère (2 points), et Perdiccas (4 points). Les cinq autres généraux ne possèdent chacun que 2 points de phalanges macédoniennes. Des mercenaires complètent en sus les armées des huit « diadoques » (successeurs). La première étape du jeu consiste, la plupart du temps, en une course de vitesse pour prendre le contrôle des villes et des provinces, qui pour la majeure partie d'entre elles n'appartiennent encore à personne. Comme il y en a pour tout le monde, les batailles et les affrontements directs sont en général remis à plus tard. Comme sur un plateau de Go, les quatre adversaires vont ainsi couvrir la carte de leurs marqueurs distinctifs de contrôle, en déplaçant pour cela les généraux sur les cases qu'ils veulent s'approprier. La nature a horreur du vide, quelle se rassure, car avec *Successors*, il est vite comblé...



Les personnages ont chacun deux caractéristiques principales : une valeur d'initiative, qui conditionne leur aptitude à se déplacer et une valeur de combat, qui constitue un bonus lors des batailles (voir encadré). Là encore, la répartition aléatoire des généraux peut conduire à des situations très déséquilibrées. Un joueur peut ainsi hériter des deux généraux ayant la moins bonne initiative et voir sa capacité d'action très réduite. De la même manière les meilleurs combattants peuvent très bien tomber dans l'escarcelle d'un seul joueur... Les personnages ont aussi un rang exprimé en nombre d'étoiles. Si deux généraux de la même faction sont avec une armée, ce sont les seules caractéristiques du plus haut gradé qui seront prises en compte.

L'HISTOIRE MOUVEMENTEE ET MECONNUE DES SUCCESSEURS D'ALEXANDRE LE GRAND

L'épopée d'Alexandre, de sa première bataille aux côtés de son père à Chéronée à sa victoire en Inde contre Porus, nous est familière par le nombre de livres ou de jeux qu'elle a suscitée (citons *The Great battles of Alexander* / GMT pour le jeu sur carte, Interactive Magic pour le CD-Rom). A l'inverse, les lendemains de la mort du jeune héros macédonien demeurent relativement obscurs pour le grand public. Pourtant, les luttes fratricides entre les généraux d'Alexandre en quête de royaumes ont de quoi étonner et passionner, même si, en marge des grandes batailles, elles ne sont qu'étalage de trahisons, assassinats et autres bassesses en tous genres...

Sur son lit de mort, Alexandre le Grand aurait expiré en déclarant qu'il léguait son Empire « au meilleur... » (il n'a pas voulu ou n'a pas eu le temps d'en dire plus !). Face à cette invitation, les compagnons d'Alexandre ne se sont pas fait prier longtemps. Pourtant en - 323, ils décident sagement de calmer le jeu avec un système de régence en faveur d'Alexandre IV, le fils à naître de Roxanne, l'épouse orientale d'Alexandre, et Philippe III le demi-frère débile du héros. Dans le cadre de leur « accord de Babylone », la régence est confiée à Perdiccas ainsi que la responsabilité de stratège d'Asie. Antipater, gardien de la Macédoine, tout au long des campagnes d'Alexandre, conserve son poste de stratège d'Europe et Cratère est envoyé en Macédoine comme représentant du roi absent. Sous l'autorité de Perdiccas et d'Antipater, les autres généraux se voient attribuées des provinces : Leonnatus l'Hellespont (il meurt très rapidement), Peithon la Médie, Eumène (le seul Grec, non macédonien) la Cappadoce, Antigone la Phrygie et la Lycie, Lysimaque la Thrace et Ptolémée l'Egypte. Mais, la situation s'envenime très vite : la Guerre des Diadoques (en grec « successeurs ») s'engage alors vraiment ! Perdiccas, lutte contre Antigone, puis est berné par Ptolémée qui subtilise le convoi funéraire d'Alexandre le Grand pour l'emporter avec lui en Egypte. Il tente alors de s'imposer par la force. Lorsqu'il s'apprête à envahir l'Egypte, il est assassiné par des généraux de sa propre armée : Seleucos et Peithon notamment. Cratère trouve également la mort, après avoir aidé Antipater à mater les Grecs révoltés, en luttant contre Eumène.

Il s'ensuit un nouveau traité de partage en - 321, à Triparadeisos. Antipater devient régent, Antigone stratège d'Asie, Seleucos y gagne la Province de Babylonie. La situation ne se clarifie pas pour autant et la seconde Guerre des Diadoques s'ouvre immédiatement. De nouveaux protagonistes entrent en jeux : les Epigones (en grec « les imitateurs »). Ce sont notamment Cassandre, le fils d'Antipater qui est mort à 80 ans en - 319, et Demetrios, le fils d'Antigone. Cassandre joue d'ailleurs un rôle important en capturant et faisant exécuter Olympias, la mère d'Alexandre le Grand, qui avait elle-même auparavant fait assassiner Philippe III... Il épouse Thessalonice, la sœur d'Alexandre, fait mettre à l'abris Alexandre IV et Roxanne avant de les assassiner (vous me suivez ?) et se rend maître de la Macédoine qu'il arrache à Polyperchon pourtant désigné par son père Antipater pour assumer la régence ! C'est Antigone qui « fait le ménage » le plus efficacement. En effet il élimine Eumènes en - 316, fait exécuter Peithon et prend Tyr en - 314. Pendant ce temps, Lysimaque en Thrace, Seleucos en Orient et Ptolémée en Egypte renforcent leurs positions.

La troisième Guerre des Diadoques va finalement consacrer la fin de l'unité impériale. Ptolémée envahi la Grèce. Démétrios, désormais surnommé Poliorcète (« le preneur de ville »), capture Athènes pour le compte de son père, puis bat Ptolémée sur mer à Salamine (- 306). Antigone et Démétrios prennent alors le titre de roi, imités rapidement par Ptolémée, Seleucos, Lysimaque et Cassandre. Les choses s'accélèrent avec la bataille décisive d'Ipsos en - 301, où Seleucos et Lysimaque écrasent Antigone, âgé de 81 ans. Avec lui meurt le dernier représentant de l'idée d'unité impériale. Il ne reste que quatre rois : Seleucos (ex-empire Perse), Cassandre (Macédoine), Ptolémée (Egypte) et Lysimaque (Thrace et Asie Mineure). Démétrios, sans royaume, mène alors une vie aventureuse pour finalement reconquérir, entre - 295 et - 285, la Macédoine et une couronne, en exploitant la mort de Cassandre... Fait prisonnier par Seleucos il meurt en - 283, mais son fils hérite de son royaume. Enfin en - 281, Seleucos bat et tue Lysimaque à la bataille de Couroupédion. C'est la fin des guerres entre successeurs d'Alexandre. L'empire est découpé de façon désormais stable en trois grandes monarchies : la Macédoine (Antigonides, descendants d'Antigone et Démétrios), l'Asie Mineure et la Perse (Séleucides : dynastie de Séleucos) et l'Egypte (Lagides : dynastie de Ptolémée). Cette division sera fatale aux Macédoniens lors de l'émergence de la puissance de Rome, un siècle plus tard !

LES PRINCIPALES ÉVOLUTIONS DES REGLES

Les mécanismes du jeu sont restés sensiblement les mêmes par rapport à *Hannibal*. Chaque tour de jeu est animé par la distribution de cinq cartes qui seront ensuite jouées, une par une, à tour de rôle par les quatre joueurs. Les cartes peuvent servir à placer des marqueurs de contrôle, à déclencher des campagnes, à générer des événements (tentative d'assassinat, révoltes de provinces, intervention d'armées extérieures etc.)

Le premier changement important concerne la gestion des capacités de mouvements. Elles sont désormais déterminées par un jet de dé (un par joueur et par séquence d'un tour) : si le jet de dé est supérieur à l'initiative d'un général, il obtient 4 points de mouvement, s'il est égal, il n'en aura que 3 et enfin s'il est inférieur, il n'en disposera que de 2. Simple et efficace !

La seconde évolution capitale concerne la résolution des combats. On se rappelle du système de résolution via des cartes de manœuvre et de parade à ces manœuvres. Critiqué pour son caractère fastidieux, il a été avantageusement remplacé par une table de combat des plus classiques, dans laquelle les résultats du jet de deux dés sont ajustés en fonction de la valeur de combat des généraux. Si Lysimaque (valeur 4) est impliqué dans une bataille, ses jets de dé inférieurs à 4 sont alignés à 4 (son score n'est donc jamais inférieur à 8...).

En général, le perdant d'une bataille n'aura plus d'armée, ou presque. Son vainqueur aura des pertes légères et seulement certaines unités seront en mesure d'être rachetées le tour suivant (les mercenaires sont irrémédiablement perdus).

Les autres différences avec *Hannibal*, sont plus liées au contexte historique qu'à autre chose. Chacune des quatre factions dispose de généraux subalternes qui peuvent servir à des actions mineures : transporter des renforts, soumettre des zones isolées etc. Si les Deux personnages d'une faction viennent à mourir, le joueur peut continuer la partie

avec ses seuls officiers subalternes. Au regard de leurs capacités (4 d'initiative), cela n'est jamais une partie de plaisir...

Des flottes font aussi partie prenante du jeu. Elles sont obtenues en prenant le contrôle de cités ou de provinces, indépendantes à l'origine. Athènes, par exemple procure à son conquérant une des flottes les plus redoutables de l'empire. Elles sont ensuite utilisées pour contrarier les mouvements par mer des adversaires. Si deux factions se disputent la suprématie sur mer, des batailles navales peuvent également avoir lieu, mais les flottes sont systématiquement reconstruites au tour suivant. Enfin, il faut compter avec les armées indépendantes disséminées aux quatre coins de l'empire et dont les activations, par des cartes événements, peuvent avoir des conséquences très importantes, en affaiblissant durablement un joueur qui les prendra de plein fouet. On ne peut citer parmi les plus redoutables, l'armée grecque de la révolte « Lamiaque », ou celle d'Ariarathes, roi de la Cappadoce, province qu'Alexandre avait « oublié » de conquérir, tant son avance vers l'Orient avait été rapide...

Au chapitre des nouveautés, il ne faut pas oublier la règle simplifiée (en 4 pages) qui est incluse dans la boîte. Elle est l'œuvre de J.C. Connors, et procure pour les débutants dans le jeu d'histoire une introduction idéale à Successors. Cette règle, très sommaire, comme son nom, « *Blood and Conquest Game* » l'indique, réduit les parties à des affrontements directs entre les joueurs, en éliminant la plupart des subtilités diplomatiques ou stratégico-politique du jeu.

LÉGITIMITÉ OU PUISSANCE ?

La plus grande surprise de *Successors* provient sans aucun doute de la pertinence des conditions de victoires imposées aux quatre joueurs. Elles ne sont pas évidentes à assimiler et ne manqueront pas de désorienter les protagonistes lors d'une première partie. Ces conditions de victoires intègrent deux facteurs plutôt contradictoires : la Puissance (points de victoire) et la Légitimité. Les points de victoire s'acquièrent en conquérant des provinces, c'est à dire en s'assurant la possession de la moitié des cases d'une province (dont la ville principale), au minimum. La Macédoine rapporte ainsi 3 points, l'Egypte 6 ou l'Atropatene 1. D'autres éléments peuvent également rapporter des points de victoire : contrôler les détroits, être à la tête de la plus grande flotte ou encore être Roi d'Asie (maître de la Babylonie, de la Lydie et de la Syrie !). Avec 23 points de victoire, la partie est gagnée et s'arrête immédiatement.

Mais, parallèlement à ce mode de victoire, un autre existe : l'obtention de 18 points de légitimité ! Pour les recueillir, l'idéal est de parvenir à conduire la dépouille mortelle d'Alexandre en Macédoine (10 points si cela est réalisé avant le tour 4). Le contrôle des autres membres de la famille d'Alexandre le Grand procure aussi de la légitimité : 5 points pour Alexandre IV (fils), 4 pour Philippe III (demi-frère), Olympias (mère) et Cleopâtre (sœur) et 2 pour Hercules (fils illégitime) et Thessalonice (sœur). Ce qui complique les choses, ce sont les liens entre Légitimité et Puissance. Au début de chaque tour, le joueur ayant le plus de points de victoire est désigné comme l'usurpateur. Les autres pourront l'attaquer sans pénalité et conserveront les 3 points de Légitimité que leur accorde leur statut de départ de « champion » de l'intégrité de l'empire.

A la moindre attaque d'un autre joueur que l'usurpateur, les « champions » deviennent des « successeurs » et abandonnent à jamais leur capital de 3 points de légitimité... Etre puissant, c'est donc s'attirer l'inimitié des autres... Mais être légitime prive le joueur de toute action offensive contre deux autres de ses adversaires et réduit ainsi ses chances de gagner des points de victoire ! Les deux stratégies, gagner par les points de victoire (en gros par la conquête de territoires) et gagner par légitimité (contrôler et défendre la famille royale) sont à la fois antinomiques et liées l'une à l'autre... Cela est d'autant plus vrai, que contrôler certaines provinces peut aussi conférer de la légitimité : la Macédoine en apporte 2 (titre de stratège d'Europe). A l'inverse, le recours à une alliance avec les populations perses en fait perdre deux, en échange néanmoins de troupes mercenaires supplémentaires...

UN JEU TOUT TERRAIN

Ce qui fait le charme de cet imbroglio, c'est qu'au fil de la partie, en fonction d'événements provoqués ou fortuits, un joueur peut changer d'optique. Il peut décider d'abandonner ses espoirs d'acquérir de la légitimité pour profiter d'une opportunité de conquête, il peut, à l'inverse, en récupérant par la ruse ou la force des membres de la famille royale se passer de grandes batailles ! Autant *Hannibal* s'adressait aux purs stratèges militaires, autant *Successors* concerne ceux qui pensent que la stratégie est indissociable, à l'échelle d'un empire, de l'habileté diplomatique et politique de généraux qui doivent être des hommes complets s'ils veulent un jour devenir roi ! ❐

LES GENERAUX ET LES UNITES DE COMBAT

GENERAUX

initiative : plus le chiffre est petit, plus elle est bonne
valeur de combat : plus le chiffre est élevé, plus elle est bonne

Nom	rang	entrée en jeu	initiative	valeur de combat
Antigone	*	au départ	2	4
Antipater	***	au départ	4	3
Cratère	***	au départ	4	4
Leonnatus	**	au départ	2	3
Lysimaque	**	au départ	3	4
Peithon	**	au départ	3	3
Perdiccas	***	au départ	3	3
Ptolémée	**	au départ	4	3
Eumenes	*	sur tirage	3	4
Seleucos	**	sur tirage	2	3
Demetrius	*	tour 3 (avec Antigone)	2	2
Cassandre	*	tour 3 (remplace Antipater)	2	2

UNITES DE COMBAT

Phalanges mercenaires : 1 point de force vaut 1

Phalanges macédoniennes : 1 point de force vaut 2

Armée Royale : 1 point de force vaut 2 / inutilisable contre un adversaire ayant une plus grande légitimité

Boucliers d'argent : 1 point de force vaut 3

Eléphants : 1 point de force vaut entre 0 et 4 points (d6-2)

SUCCESSORS

Successors est un jeu en anglais édité par avalon Hill et comprenant, une carte cartonnée, plus de 300 pions en couleurs, 64 cartes à jouer, un livret de règles standards de 20 pages et un livret de règles simplifiées de 4 pages.

Qualités : Matériel splendide, système de jeu et contexte très divertissant, retournements de situations toujours possibles. La dose de diplomatie requise dans le jeu est la bonne (ni trop, ni trop peu...). Les conditions de victoires sont très pertinentes.

Défauts : A quatre joueurs, le temps passé à attendre son tour de jeu est parfois un peu long.

PETROLE-PICOTIN !

Les DLC françaises, 1939-1940

« **Pétrole-picotin** » **: la cavalerie française lors des grandes manœuvres de Champagne en 1935 ou la dualité entre le cheval et la mécanisation. Une vieille AMD Laffly 50 AM est visible à droite.** *(coll. F. Vauvillier)*

DES LE 10 MAI 1940, les divisions légères de cavalerie françaises affrontent l'ennemi dans les Ardennes. Malgré leur vaillance, elles ne peuvent empêcher les Panzer de passer la Meuse. Peu mobiles et peu puissantes, elles sont condamnées à subir la pression adverse sans pouvoir changer le cours des événements.

Philippe NAUD

Dans l'Entre-deux-guerres, la cavalerie française, à l'image des autres forces armées, entreprend un programme de motorisation. La « cavalerie mécanique » prend ainsi à son compte les missions traditionnellement dévolues à la « cavalerie à cheval ». Toutefois, cette dernière ne disparaît pas, avant tout pour des raisons budgétaires. Quant aux grandes unités de cavalerie, elles ne cessent de connaître de multiples changements dans leur organisation. En 1922, il existe cinq divisions légères (DL) regroupant cavaliers, autos blindées et cyclistes. En 1932, chacune des cinq divisions de cavalerie (DC) compte deux brigades de cavalerie à deux régiments, un groupe d'automitrailleuses (GAM), un bataillon de dragons portés (BDP) et un régiment d'artillerie (voir figure 1).

La manœuvre conjointe d'éléments motorisés et hippomobiles pose de multiples problèmes dont la vitesse (30 km/h contre 8) et le ravitaillement d'où le surnom de « pétrole-picotin » donné à ces unités. L'intégration de dragons portés (créés en 1929) sur motos et semi-chenillés est un indice de la mécanisation croissante de la cavalerie, et en 1935, la 4e DC est transformée en 1re division légère mécanique (DLM) : en fait, une véritable division blindée. Un an plus tard, la 5e DC devient la 2e DLM. Une autre DC doit être dissoute en septembre 1939, laissant deux divisions à quatre régiments et deux brigades de spahis sur le territoire métropolitain.

LA GENESE

Dès le début de l'été 1939, des études effectuées par le cabinet de Gamelin et l'Inspection générale de la cavalerie, amènent l'état-major à modifier à nouveau la composition des grandes unités de cavalerie.

En effet, on reproche, d'une part, à la DC le nombre important de chevaux qu'elle mobilise, et par conséquent, sa vulnérabilité aux attaques aériennes. D'autre part, la division est mal équipée pour lutter contre les blindés. Enfin, les fortifications de « nos adversaires éventuels » rendent les DC de peu d'utilité dans la prise de contact. Bref, le cheval est mal adapté aux conditions de la guerre moderne face à l'avion, au char et au béton. Une restructuration, en fait un allégement, de ces unités paraît indispensable. Cette mesure a l'avantage de libérer du personnel permettant de mettre sur pied de nouvelles DLM et de renforcer les groupes de reconnaissance (GR) des divisions d'infanterie. Il est même envisagé d'en supprimer pour que les grandes unités d'active et de première réserve (série A) soient dotées de GR à 5 escadrons au lieu de 3.

Le projet prévoit de créer quatre DL autour d'une brigade de cavalerie. Ces nouvelles unités ne doivent être employées que dans des zones relativement escarpées et boisées, où, pense-t-on, la cavalerie à cheval, à l'abri de l'aviation, peut tirer parti du terrain. Les missions qui sont dévolues aux DL se limitent au renseignement, à la sûreté voire à la couverture avec des renforcements. Il n'est donc pas utile de les étoffer. A ce titre, le cabinet de Gamelin, hostile à la cavalerie, envisage même de supprimer leur unique escadron de chars ! Plusieurs zones semblent bien se prêter à l'emploi de ces unités, à savoir la frontière suisse entre Genève et Neuchâtel et le nord du Jura avec une DL chacune ainsi que la région allant des Ardennes au Luxembourg qui nécessite deux DL. En outre, les DL, par la mobilité et la souplesse qu'on leur prête, sont citées comme l'instrument idéal en cas de « tension politique », en complément des DLM [1].

Toutefois, il faut remarquer que la constitution d'unités « rapides » mêlant cyclistes, cavaliers, blindés et motorisés est pratiquée dans plusieurs armées européennes, en Tchécoslovaquie (avant 1939...), en Belgique, aux Pays-Bas et dans d'autres pays. L'Allemagne des années trente, quant à elle, réarme et créée ses Panzer-Divisionen mais également quatre leichte Divisionen, modernes épigones des grandes unités de cavalerie de l'armée impériale. Elles ont du moins l'avantage d'être entièrement motorisées. L'Italie fasciste, elle, possède ses divisions « Celere » (rapides) conçues pour le combat dans des zones accidentées qui permettent l'emploi de la cavalerie et des troupes motorisées (voir figure 2). Cette doctrine est donc à l'identique des projets français. Seulement, quand la France décide de convertir ses DC en DL, elle est la dernière puissance européenne à posséder plusieurs divisions de cavalerie « classiques » à l'exception notable de l'URSS. Un « effet de mode » n'est peut-être pas totalement à négliger... La formation de ces unités répond aussi à la crainte de voir disparaître la cavalerie comme troupe montée, voire comme arme, à une époque où le bleu de mécanicien et le cambouis prennent un net ascendant sur les culottes de cheval et le crottin.

Dans le cas français, les futures DL conservent une structure mixte autour d'une brigade de cavalerie montée à deux régiments. En outre, on trouve des éléments motorisés formés d'un GAM et d'un BDP disposant de ses propres blindés légers. L'artillerie est limitée à deux groupes dotés, au moins pour l'un, d'obusiers de 105 mm dont le tir courbe paraît tout indiqué pour engager des cibles dans les zones vallonnées où les DL doivent opérer. L'inspection générale de la cavalerie prévoit même deux groupes de 105 mm. Par ailleurs, l'état-major envisage de constituer des DL à partir des brigades de spahis. Il s'agit en fait de donner un peu de coffre à ces formations en les dotant d'un GR motorisé à deux escadrons, d'un groupe d'artillerie et de deux compagnies du génie et des transmissions. Le 11 juillet 1939, ces projets sont étudiés par le Conseil supérieur de la Guerre. La mise sur pied des DL est adoptée, les divisions devant être prêtes pour la fin de l'hiver. En septembre, les DC sont mobilisées normalement mais, la Drôle de Guerre aidant, elles sont converties comme prévu en DL, rebaptisées divisions légères de cavalerie (DLC) en mars 1940. Rien ne change pour les brigades de spahis ni pour les GR.

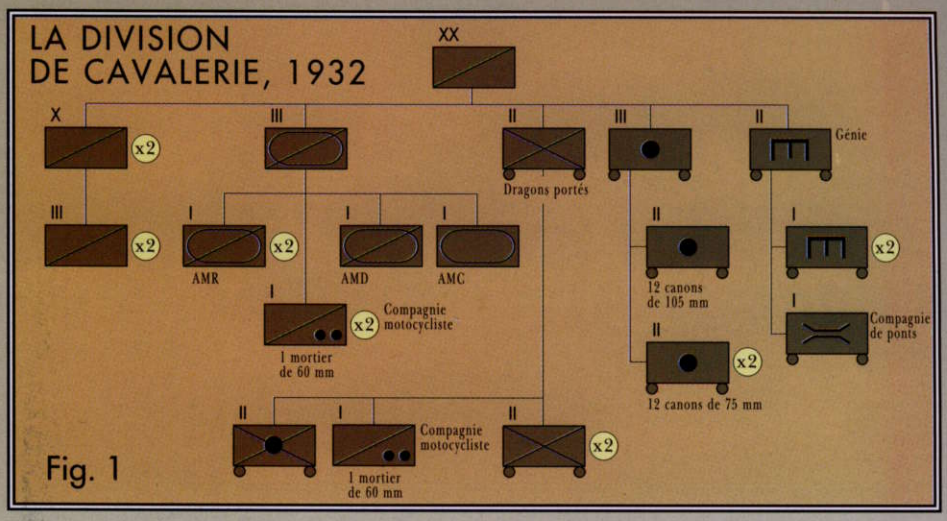


Fig. 1

LA FORMATION

La DLC reprend les grandes lignes des projets de l'été 1939 avec quelques modifications (voir figure 3). Tout d'abord, elle est construite – comme les DLM – sur une structure binaire à deux brigades dont une à cheval. Une brigade légère motorisée (BLM) chapeaute les troupes motorisées dont un petit régiment de dragons portés (RDP à deux bataillons réduits). L'état-major de la BLM lui permet, le cas échéant, de commander des unités rattachées (chars, infanterie, groupes de reconnaissance).

Un petit régiment d'artillerie à deux groupes est la troisième composante importante de la division. Entièrement motorisé, il est doté d'un groupe de 75 mm et d'un d'obusiers de 105 mm. Quant aux moyens antichars, ils sont assez conséquents puisque la division dispose au total de 36 pièces. Enfin, un groupe aérien d'observation sur Mureaux 117 et Potez 63/11 est rattaché à la DLC afin de compléter ses moyens de renseignement.

Nous pouvons déjà constater que les régiments montés n'ont guère plus de puissance de feu qu'un bataillon d'infanterie (et encore...). Quant à la BLM, elle dispose en fait de moyens similaires à ceux de la DC (elle perd un escadron d'AMR mais gagne un escadron d'armes lourdes supplémentaires par la transformation du BDP en RDP à deux bataillons). Le RAM compte quatre escadrons, dont deux (AMD et AMC) disposent des blindés les plus puissants de la DLC. Cependant, le RDP n'aligne que six escadrons soit à peine plus qu'un bataillon de dragons portés de DLM. Ces dragons ne peuvent mener que des missions très limitées. En outre, leurs AMR 33 ne sont que de piètres engins de combat (voir encart). La BLM est donc bien « légère » malgré la présence d'un escadron de 12 canons antichars de 25 mm. Au total, la DLC dispose théoriquement de 55 blindés. Les autres armes présentent également des faiblesses.

Ainsi, le génie est réduit à une compagnie sans aucun moyen de franchissement, lacune étonnante pour une division amenée à combattre en terrain accidenté. Quant aux transmissions, elles se réduisent à une compagnie mixte (radio-fil), alors que le rôle premier de la DLC est le renseignement ! Toutefois, le régiment d'artillerie, s'il n'aligne que deux groupes, est entièrement motorisé tout terrain grâce à des tracteurs semi-chenillés Citroën ou Unic. En outre, il dispose, sauf à la 4e DLC, d'une batterie dotée de huit puissants canons de 47 mm antichars. On doit néanmoins préciser qu'aucune division ne dispose de sa batterie de 25 mm contre-avions théoriquement prévue alors que la vulnérabilité de la cavalerie à l'aviation était un des points mis en exergue pour justifier la création des DLC... Enfin, certaines unités montées manquent de chevaux telle la 5e DLC où deux escadrons se déplacent à vélo.

A partir de février 1940, cinq DLC sont finalement créées à partir des DC[2], d'unités non endivisionnées et de quelques unités nouvelles tel que le 5e RAM. Hors, dès janvier, le général Petiet, qui doit commander la 3e DLC, émet de vives critiques sur la faiblesse de sa future grande unité. Il n'est pas écouté et aucune modification n'est effectuée quant à la composition des divisions. Leur mission est toute tracée. Il est clair que l'Allemagne ne va pas hésiter un instant à envahir le Bénélux, l'incident du 10 janvier l'a prouvé [3].

Toutefois, ces pays persistent à rester neutres même s'il est prévu qu'ils appellent les Alliés à la rescousse en cas d'invasion. En mars, il est décidé de pousser des forces importantes en Belgique et au Pays-Bas dans le cadre de la

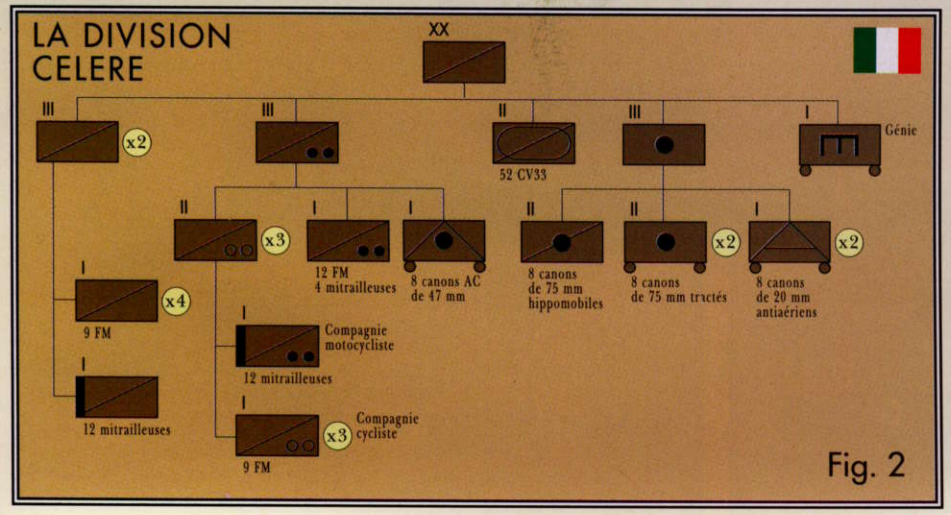
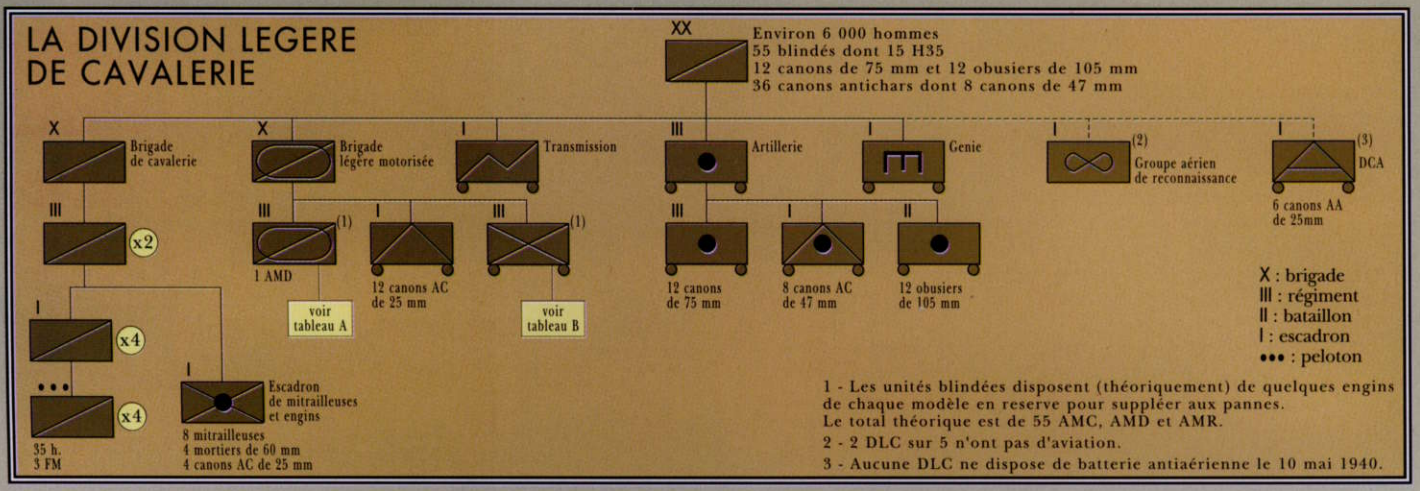


Fig. 2

1 - Le rédacteur de l'étude a peut-être à l'esprit la passivité française lors de la remilitarisation de la Rhénanie par Hitler, faute d'outil militaire et, surtout, de volonté politique.

2 - En mars, une 6e DLC est mise sur pied en Afrique du Nord avec des spahis à cheval et deux régiments motorisés de chasseurs d'Afrique. Elle est dissoute en juillet.

3 - Le 10 janvier 1940, les plans d'une attaque aéroportée contre la Belgique et les Pays-Bas sont tombés dans les mains des Belges à la suite de l'atterrissage forcé d'un avion allemand.


LA DIVISION LEGERE DE CAVALERIE
XX
Environ 6 000 hommes
55 blindés dont 15 H35
12 canons de 75 mm et 12 obusiers de 105 mm
36 canons antichars dont 8 canons de 47 mm
X Brigade de cavalerie
X Brigade légère motorisée
I Transmission
III Artillerie
I Genie
I (2) Groupe aérien de reconnaissance
I (3) DCA
6 canons AA de 25mm
III x2
III (1) 1 AMD
I 12 canons AC de 25 mm
III (1)
voir tableau A
voir tableau B
III 12 canons de 75 mm
I 8 canons AC de 47 mm
II 12 obusiers de 105 mm
I x4
••• x4
35 h. 3 FM
I Escadron de mitrailleuses et engins
8 mitrailleuses 4 mortiers de 60 mm 4 canons AC de 25 mm
X : brigade
III : régiment
II : bataillon
I : escadron
••• : peloton
1 - Les unités blindées disposent (théoriquement) de quelques engins de chaque modèle en reserve pour suppléer aux pannes. Le total théorique est de 55 AMC, AMD et AMR.
2 - 2 DLC sur 5 n'ont pas d'aviation.
3 - Aucune DLC ne dispose de batterie antiaérienne le 10 mai 1940.

manœuvre « Dyle-Breda ». Or, la frontière franco-belge court en partie le long du massif des Ardennes, terrain qui semble convenir à merveille aux DLC. Si les plans conjoints de 1934 prévoient l'engagement de sept divisions d'infanterie françaises dans cette zone, l'absence de contacts ultérieurs et le flou qui entoure la stratégie belge rendent ces projets caduques. Dans tous les cas, pour la plupart des chefs militaires français, les confins ardennais sont quasi impénétrables par des formations blindées et, si les Allemands s'y risquent, « *on les repincera à la sortie* »[4]. En outre, la Meuse n'est-elle pas un splendide fossé antichar ? Dans ces conditions, il suffit de pousser la cavalerie dans les Ardennes afin d'identifier la nature de l'ennemi, de le ralentir en liaison avec l'armée belge, et de faire en sorte que l'infanterie soit en mesure de l'arrêter sur la Meuse.

Enfin, l'état-major français pense que neuf jours sont nécessaires aux Allemands pour traverser les Ardennes, laissant le temps à l'envoi, si nécessaire, de renforts. Quatre DLC, deux brigades de cavalerie indépendantes (dont une de spahis), des GR et quelques autres unités doivent entrer dans les Ardennes belges dès le début de l'attaque allemande. La 3e DLC, une brigade de spahis et quelques GR reçoivent une mission similaire au Luxembourg.

La DLC opère selon les procédures classiques de la cavalerie française. Elle envoie des détachements de découverte (DD) motorisés disposant d'AMD et de motocyclistes pour mener des reconnaissances lointaines. Viennent ensuite les détachements de sécurité (DS) formés d'éléments motorisés et d'armes antichars qui appuient les DD et tiennent les points importants du terrain. A l'arrière de ces unités, on trouve le gros – si l'on peut dire – de la division, souvent articulé en deux groupements, précédés d'avant-gardes et comprenant les éléments à cheval. Le général commandant la DLC doit en plus former une réserve motorisée à base d'AMC, d'AMD et de motocyclistes. Enfin, les DLC sont renforcées, comme prévu, par des unités rattachées, en général des GR de division d'infanterie et de corps d'armée.

L'ÉPREUVE DU FEU

Le 10 mai 1940, l'offensive allemande se déclenche, brisant violemment la torpeur de la Drôle de guerre. De nombreuses unités dont les DLC sont affaiblies par les absences dues en particulier aux permissions : près de 150 au 18e chasseurs à cheval de la 2e DLC. Quant à la 5e DLC, il ne lui manque rien moins que son général ! Ainsi, il faut attendre huit heures pour que les DD suivis des DS puis du gros des unités entrent en Belgique et au Luxembourg. Au Grand-Duché, les Français sont « coiffés » par les Allemands qui déposent, dès cinq heures du matin, des commandos aéroportés par avions « Storch ». Très vite, des combats confus ont lieu où les cavaliers sont tenus en échec par leurs adversaires plus rapides et pugnaces. Le général Petiet est d'ailleurs accusé par ses supérieurs de ne pas assez « pousser ». En outre, les Français ont la hantise de la « 5e colonne » et voient des parachutistes et des francs-tireurs partout. Malgré la belle conduite des spahis du colonel Jouffrault, la 3e DLC et les unités rattachées repassent derrière la ligne Maginot dans la nuit du 11 mai[5].

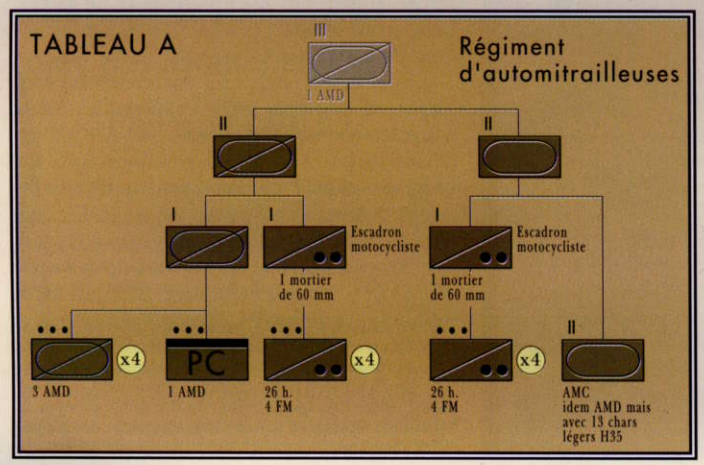
Les Allemands sont en position pour couvrir leur offensive à travers les Ardennes. En effet, le « Fall Gelb » (plan Jaune) du général von Manstein vise à frapper le point faible du dispositif français, qui repose sur une confiance exagérée dans le massif ardennais. Il n'est défendu que par quelques unités de médiocre qualité, étirées sur des fronts trop importants et « l'écran » des DLC.

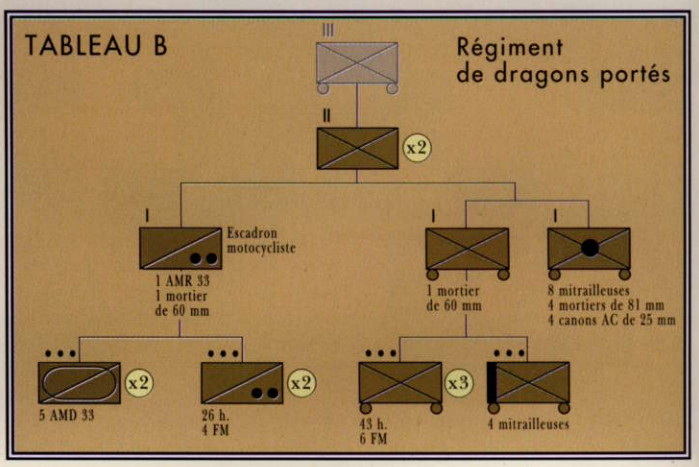
Sept Panzer-Divisionen, renforcées par plusieurs unités motorisées et suivies par de nombreuses divisions d'infanterie, s'élancent à l'aube du 10 pour être sur la Meuse le 14. La forêt ardennaise, très humanisée avec de nombreux chemins, et le temps clément favorisent les assaillants.

A l'est, la 2e armée du général Huntziger tient la région de Sedan et les Ardennes françaises. Elle pousse les 2e et 5e DLC en Belgique ainsi que la 1re brigade de cavalerie, sept GR et un groupe d'artillerie. L'ensemble représente une centaine de blindés, autant d'antichars et soixante canons pour un front de 60 km. Face à eux, le XIXe corps du général Guderian aligne trois divisions blindées soit environ 800 chars ! Les Français ont une première surprise quand ils découvrent que les chasseurs ardennais belges ont pour mission de se replier derrière la Meuse. Les relations entre les deux alliés se font orageuses, d'autant que les Belges multiplient les destructions routières qui gênent tant les avant-gardes allemandes que les DD et DS français dont les officiers n'hésitent pas à brandir leurs pistolets pour empêcher ou retarder des mises à feu. Un autre exemple est fourni par les combats contre les fantassins allemands aérotransportés autour des villages de

4 - Dixit le maréchal Pétain.

5 - Un sous-officier de spahis commet toutefois une splendide bévue. Il blesse un général ennemi mais ne fouille pas son véhicule où se trouvent tous les plans allemands pour l'occupation du Luxembourg.





Infographies, Morgan Gillard, VaeVictis, © H&C 1998

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 15

PIEGE A MARCHE

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne si, à la fin du scénario, il y a au plus 2 Squads français (ou équivalent) *Good Order* sur 22 dans des bâtiments tout en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi.

Marche, Ardennes belges, le 11 mai 1940

A l'aube du 10 mai 1940, les Allemands attaquent le Benelux. Aussitôt, les Français déclenchent la manœuvre Dyle-Breda. Dans ce cadre, les 1re et 4e divisions légères de cavalerie entrent en Belgique avec pour mission de couvrir le mouvement des divisions d'infanterie vers la Meuse belge au sud de Namur. Les découvertes françaises progressent sans trop de difficulté malgré l'absence totale de coopération avec les chasseurs ardennais belges, dont les ordres sont d'effectuer des destructions avant de rejoindre le gros de leur armée. Le 4e RAM accroche quelques éléments de reconnaissance adverses en fin de journée mais les objectifs fixés sont atteints et le régiment peut s'installer à Marche. A l'aube du 11, les découvertes repartent vers l'est. Les Français sont confiants mais ignorent qu'ils font face à la 7. Panzer-Division, largement supérieure en mobilité et en puissance de feu à la 4e DLC.

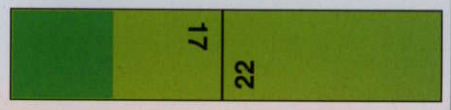
BALANCE

- Echanger les 4-5-7 contre des 4-5-8.
- Supprimer le 2-4-8 et le mortier de 60 mm français.

PLACEMENT DES CARTES

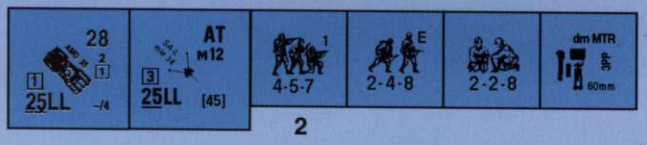
Seules les rangées A-P sur 17 sont jouables.

N



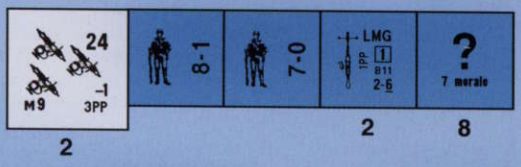
	1	2	3	4	5	6	7	FIN
Les Français se placent en premier			⊙					
Les Allemands se déplacent en premier	✱	✱			✱			

Eléments du 4e régiment d'automitrailleuses [ELR : 3] et du 4e escadron divisionnaire anti-chars se placent/entrent comme indiqué (voir les SSR 2 et 5) {SAN : 4} :



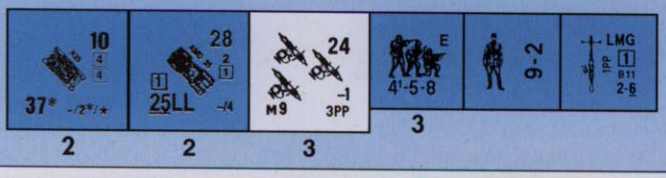
se placent à 3 hex. ou moins de 22R3 (voir SSR 2)

se placent à 1 hex. ou moins de 22U7



se placent dans les zones ci-dessus et ci-contre avec un maximum de 2 S/C, 1 SMC, 1 LMG et 6 x ? par groupe

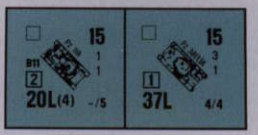
se placent à 1 hex. ou moins de 22Y2



entrent au tour 3 par le bord ouest avec l'infanterie montée

Eléments du Aufklärung-Abteilung 37 [ELR : 4] et du Panzer Regiment 25 entrent au tour 1 entre 22Y10 et 22Q10 inclus et/ou au tour 2 entre 22Y10 et 22I10 inclus (voir les SSR 3 et 4) {SAN : 2} :

Eléments du Panzer Regiment 25 entrent au tour 5 par 22Q10 (voir SSR 3) :



Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent au début du scénario. Kindling and Boresighting NA.
2. L'AMD et le 25LL doivent se placer dans un hex. de route (emplacement NA).
3. Tous les véhicules allemends entrent avec la moitié des MP déjà dépensés (FRU).
4. Le 548 est Assault Engineer avec un moral souligné.
5. Lors du tour 1 allemand, toute unité française désirant effectuer un First Fire doit jeter un 2 PTC avant le tir en annonçant sa cible (le leadership s'applique). Ele doit alors tirer **uniquement** sur la cible désignée avant le PTC et ce, quel que soit le résultat. L'AMD commence le jeu CE.

EPILOGUE

Vers 14 heures, un violent bombardement aérien sonne les défenseurs de Marche. Il est aussitôt suivi par l'assaut d'un puissant détachement blindé allemand. Surpris, les Français se replient en hâte. Une contre-attaque est alors montée avec l'aide d'un peloton de chars Hotchkiss arrivés entre-temps, mais cette tentative échoue sous le feu de l'ennemi. Des combats indécis s'ensuivent, les Français s'accrochant aux lisières ouest de la ville. Le 4e RAM doit finalement se replier le soir venu. Le général Rommel, chef de la 7. Panzer, peut pousser ses hommes vers la Meuse.

Nives et de Witry[6]. Faute d'avoir coordonné leurs efforts, les Français, puis les Belges sont repoussés. Toutefois, en fin de journée, la plupart des objectifs de la 5e DLC sont atteints.

En revanche, la 2e DLC qui s'est heurtée à la 10. Panzer et au régiment d'élite « Grossdeutschland » doit se replier après de durs combats. Le lendemain, c'est la 1re brigade de cavalerie et la 5e DLC qui subissent la pression des Panzer. Des unités montées sont isolées tel l'escadron Grognet du 11e cuirassiers, finalement encerclé à la frontière le 17 et dont seuls deux sous-officiers rejoignent la division le 4 juin ! Les Français refluent sur la rivière Semoy, dernier obstacle naturel avant la frontière française et Sedan. Le 12 au matin, les Allemands prennent la ville de Bouillon, rendant la position intenable. La cavalerie, talonnée par les Panzer, repasse la Meuse en fin de journée et on fait sauter les ponts. En trois jours, Guderian est arrivé devant Sedan.

Plus au nord, dans le secteur de la 9e armée du général Corap, les 1re et 4e DLC, la 3e brigade de spahis et six GR entrent en Belgique au matin du 10 mai. Leur mission est rendue encore plus ardue par le fait que l'armée Corap doit défendre la Meuse belge au sud de Namur avec trois divisions d'infanterie dont une seule est motorisée. Les premiers contacts avec l'ennemi n'ont lieu qu'au soir du 10. Inquiet de la lenteur de la mise en place de son infanterie, Corap donne l'ordre au gros des DLC de passer à l'est du fleuve pour ralentir l'adversaire. Mais, dès le lendemain, la 4e DLC est violemment attaquée autour de Marche par la 7e Panzer[7].

Par ailleurs, les spahis qui assurent la liaison, à l'est, avec la 2e armée, se replient hâtivement quand la 5e DLC cède sous la pression des Panzer et obligent la cavalerie de la 9e armée à décrocher à son tour ! A Crupet, le 5e escadron du 14e RDP se sacrifie pour donner le temps à la brigade à cheval de la 4e DLC de se replier. Le 12 au soir, les deux DLC repassent la Meuse alors que deux des trois divisions d'infanterie ne sont toujours pas en place !

Au cours de ces journées difficiles, la mission des DLC s'est avérée impossible. Pressées par un adversaire plus puissant, elles ne peuvent le retarder, ni l'identifier avec précision. De plus, les informations recueillies par les reconnaissances confirment la présence de Panzer mais se heurtent à un mur d'incrédulité et d'optimisme béat. Ainsi, le général Grandsard, commandant le secteur de Sedan, affirme encore au soir du 12 mai qu'il faut bien des semaines « voire des mois » pour que les Allemands soient en mesure d'attaquer. Le lendemain, les Allemands passent la Meuse à Sedan, Monthermé et Dinant. Citons aussi le cas de cet aviateur attaché à une DLC à qui un officier d'état-major de la IXe Armée demande s'il sait « vraiment reconnaître un engin blindé ».

Les derniers feux

Les DLC livrent de durs combats après la traversée de la Meuse tel que la reprise (sans lendemain) du village de Haut-de-Wastia près de Dinant par le 14e RDP. A la différence des unités d'infanterie, la qualité de leurs personnels leur permet de garder leur cohésion malgré les pertes importantes. Cependant, elles connaissent des destinées variables. La 1re DLC, décimée sur la Sambre, est convertie en 4e DLM. Les 2e et 5e DLC combattent sur la Somme – avec la 4e division cuirassée de réserve du colonel de Gaulle – et doivent capituler le 12 juin à Saint-Valéry-en-Caux. La 3e DLC poursuit la lutte jusqu'en Bretagne et sa brigade de cavalerie ne rend les armes que le 2 juillet. Quant à la 4e DLC, elle est transformée début juin en 7e DLM. Toutes ces divisions sont dissoutes après l'armistice.

Tactiquement, au delà de leur faiblesse, les DLC montrent la faillite de leur conception. En effet, le couple hétérodoxe cheval-moteur est un handicap énorme face aux Panzer. Les motorisés ont une bonne mobilité mais manquent de puissance et les cavaliers sont trop lents. Plusieurs unités montées sont ainsi isolées par l'avance allemande. Souvent, les motorisés doivent couvrir le repli des cavaliers. Pourtant, si la faiblesse des DLC est souvent dénoncée, leur hétérogénéité n'est guère critiquée par les officiers de cavalerie. La présence conjointe de l'animal et de la machine est d'ailleurs la règle dans la plupart des GR. Paradoxalement, la DC « classique » est plus homogène car les troupes motorisées peuvent jouer un véritable rôle d'appui pour la cavalerie montée qui, par son importance numérique, est la composante majeure de la division. A l'inverse, la DLC est réellement, une division 50% pétrole - 50% picotin.

Si l'armée française de 1940 n'avait, de toute manière, pas les moyens de se doter d'une cavalerie 100 % mécanique, elle pouvait cependant mieux utiliser son potentiel, autrement en tout cas que dans des unités batârdes condamnées à des « missions de sacrifice ». ❐

6 - Voir notre article sur la division « GrossDeutschland » dans VV n° 17.

7 - Voir le scénario *ASL* « Piège à Marche » dans ce numéro.

Les blindes des DLC

AMD 35

Coll. particulière

AMR 33

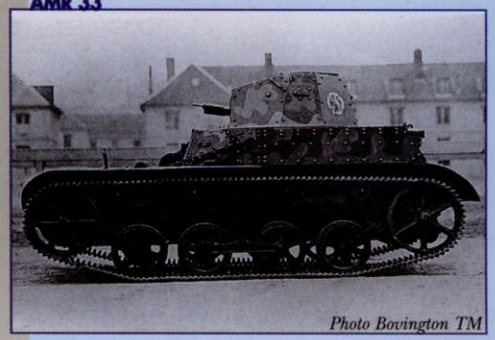


Photo Bovington TM

H-35

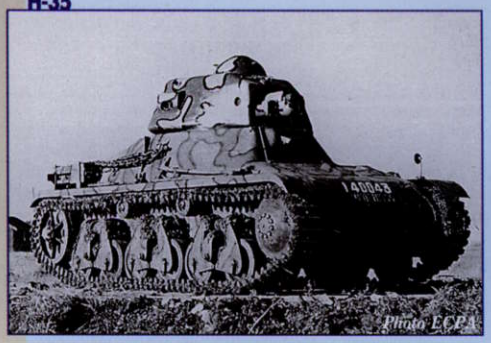


Photo ECPA

Dans l'Entre-deux-guerres, les blindés français sont développés par l'infanterie d'une part, par la cavalerie d'autre part, contribuant ainsi aux déboires de la campagne de 1940.

En 1931, la cavalerie qui dispose de quelques centaines d'automitrailleuses obsolètes peut commander de nouveaux matériels. Elle définit alors les caractéristiques des trois catégories d'engins qui lui sont nécessaires. Il s'agit d'abord d'automitrailleuses de découverte (AMD) dotées de radios pour les reconnaissances éloignées à grand rayon d'action et d'une grande rapidité sur route aux dépens de la protection. Il y a ensuite les automitrailleuses de reconnaissance (AMR), chenillées, mieux cuirassées, pour les missions à plus courte distance.

Enfin, les automitrailleuses de combat (AMC) sont en fait des chars avec un blindage et un armement puissants. Ces données ne sont pas toujours respectées sur les modèles utilisés. Ainsi, plusieurs engins, souvent médiocres et fabriqués en petite série (AMC 34, AMD Panhard TOE, AMR P28 Citröen-Kegresse, etc.) équipent les DC, mais, au printemps 1940, les DLC sont dotés d'un équipement homogène.

L'AMD est l'excellente Panhard P 178 ou AMD 35 de 8, 5 tonnes, moderne – elle possède un deuxième poste de conduite à l'arrière – bien armée (canon antichar de 25 mm et une mitrailleuse) et rapide (72 km/h sur route). Elle souffre toutefois d'un défaut inhérent à la totalité des engins de combat de la DLC à savoir l'absence de radio, sauf sur les modèles de commandement !

L'AMR 33 Renault équipe les escadrons mixtes de dragons portés. C'est un véhicule biplace de 5,5 tonnes considéré comme « moderne » en 1939 mais en fait obsolète. Son utilité est fort limitée par son armement ridicule (une mitrailleuse de 7,5 mm) et la faiblesse de son blindage (13 mm au maximum). L'AMR 33 est toutefois rapide (54 km/h) même si sa fiabilité est médiocre. Il semble que le 5e RDP de la 1re DLC dispose de quelques AMR 35, plus modernes et, pour certaines, mieux armées (une mitrailleuse de 13,2 mm).

Le Hotchkiss H-35 est l'AMC des DLC. Ce petit char de 9,6 tonnes a une tourelle biplace armée d'un canon de 37 mm et d'une mitrailleuse. A l'origine, des AMC Renault (AMC 34 et AMC 35) sont prévues mais connaissent de multiples déboires mécaniques. La vitesse du H-35 ne dépasse pas 35 km/h mais son blindage est excellent. La faible capacité antichar de son armement principal, qui date de la Première Guerre mondiale, est la principale faiblesse de ce véhicule, qui doit pourtant servir de « réserve antichar » mobile pour la division. ❐

Bibliographie

Shat 7N 2293, état-major de l'armée, notes sur l'organisation des DC et la formation prochaine de 4 DL.

Shat 34N 473, JMO de la 1re DLC.

Shat 34N 509, JMO de la 4e DLC.

La 5e DLC dans les Ardennes belges, D'Ornano, Ecole de guerre, 1948.

Faites sauter la ligne Maginot, R. Bruge, Fayard 1973.

Gaume, mai 1940, J.C. Delhez, Lenclos, 1996.

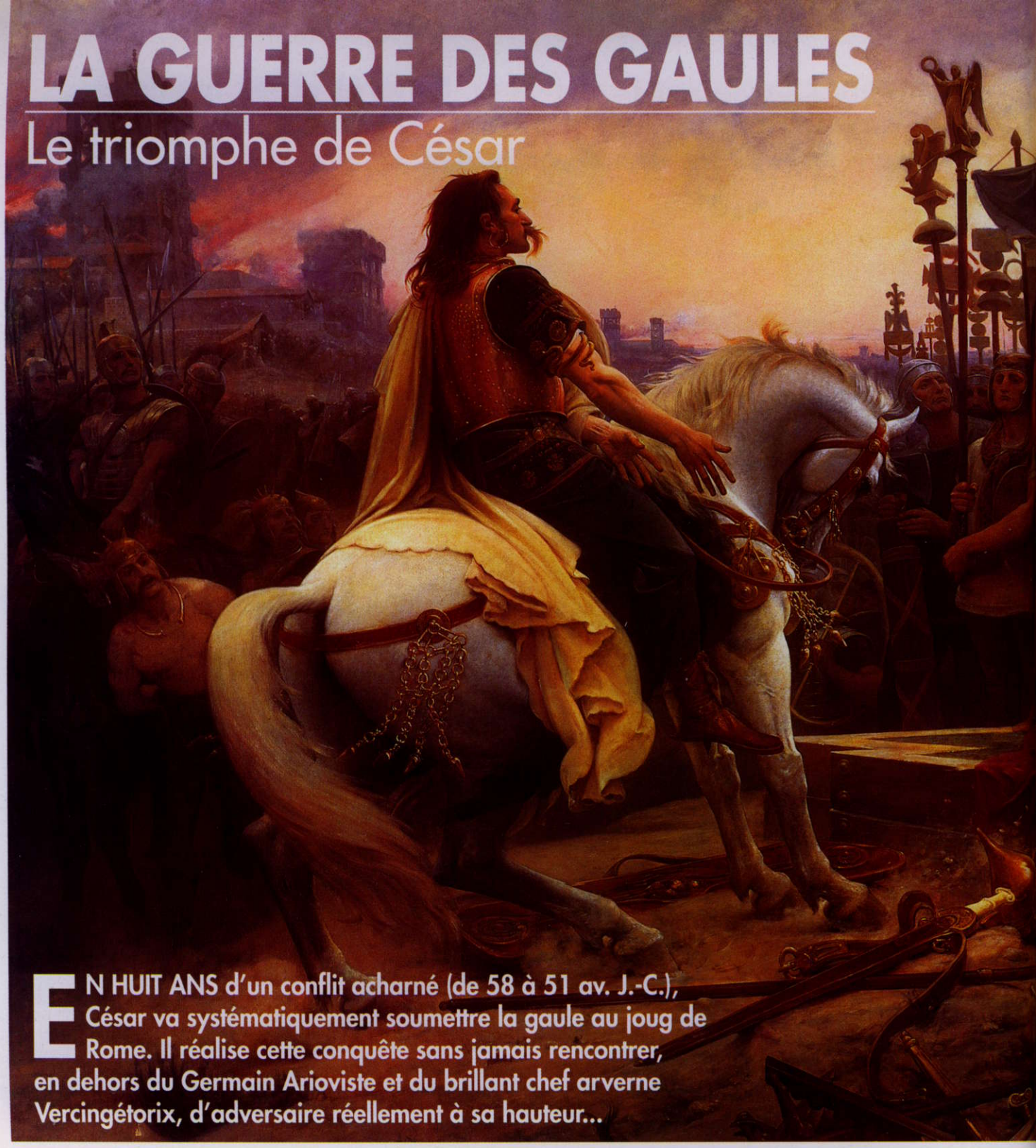
Décrochages (5e DLC), G. Simond, Gardet, 1975.

L'automobile sous l'uniforme 1939-1940, F. Vauvillier, Massin, 1992.

Guderian perce à Sedan, Y. Buffetaut, Militaria Hors-Série n°4, Histoire & Collections

LA GUERRE DES GAULES

Le triomphe de César



EN HUIT ANS d'un conflit acharné (de 58 à 51 av. J.-C.), César va systématiquement soumettre la gaule au joug de Rome. Il réalise cette conquête sans jamais rencontrer, en dehors du Germain Arioviste et du brillant chef arverne Vercingétorix, d'adversaire réellement à sa hauteur...

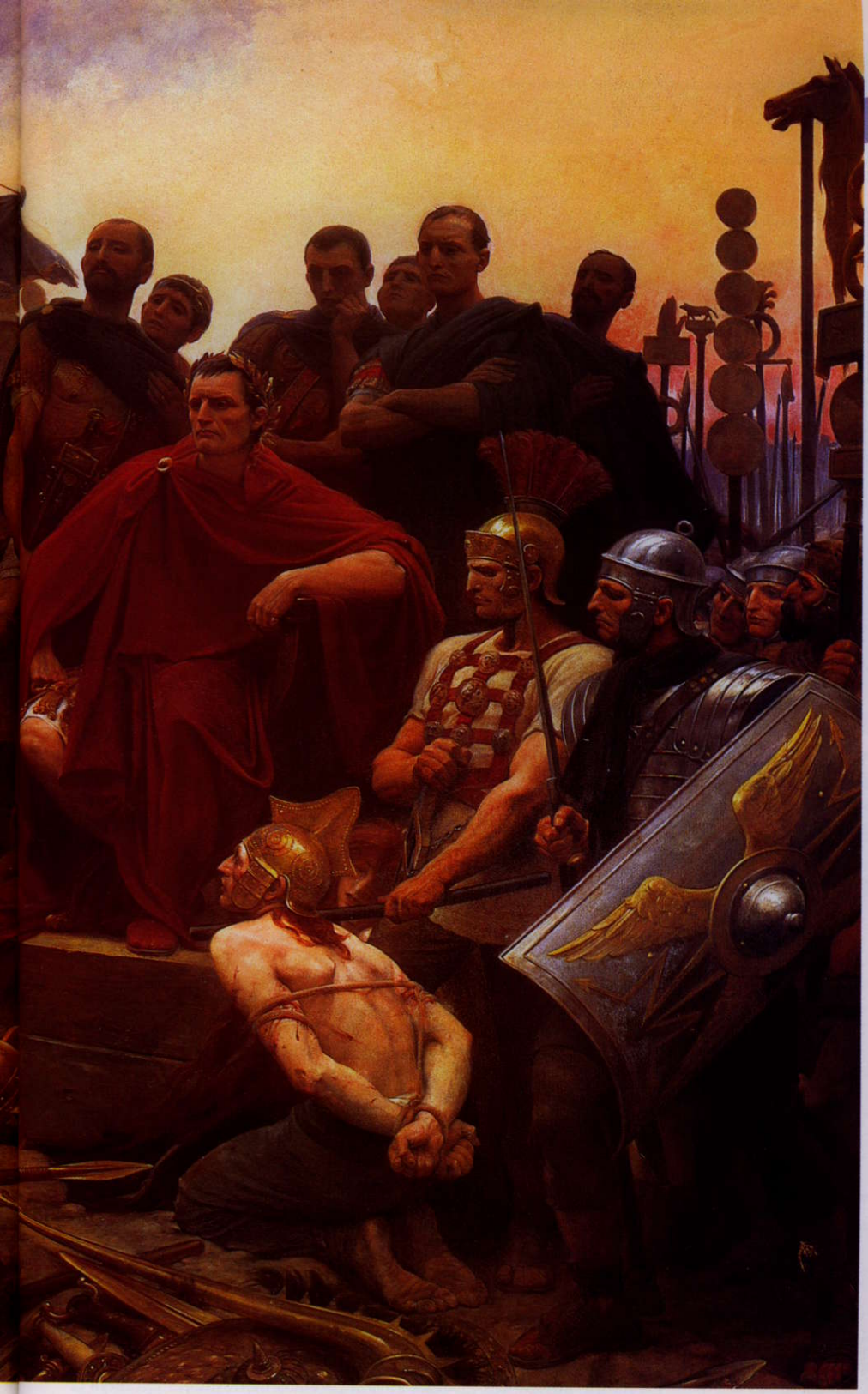
Frédéric BEY

En 59 av. J-C., César rêve d'égaler Alexandre. A 40 ans passés, il devient enfin consul et se lamente de n'avoir encore rien fait de grand, alors que son modèle avait déjà conquis un Empire immense avant son trentième anniversaire... Son proconsulat lui procure ensuite le gouvernement de l'Illyricum et des Gaules cisalpine (Italie du Nord) et transalpine (Provence). Il ne laisse pas, à cette occasion, échapper l'opportunité fabuleuse que lui présentent les circonstances : en moins de dix ans, de fil en aiguille, qu'il en ait prémédité le dessein ou non, il va avec une armée de 60 000 hommes soumettre une région peuplée de quatre à sept millions de Gaulois ! Constamment favorisé par les divisions politiques et les rivalités des Gaulois, renforcé par les troupes de tribus ralliées à sa cause, ravitaillé par elles, il n'en a cependant pas moins le mérite d'attacher à Rome une terre qui lui restera fidèle pendant 500 ans.

Les causes de la Guerre des Gaules

Le système politique de la République romaine a une logique. Chaque magistrat doit profiter des fonctions qui lui sont confiées pour asseoir sa renommée et sa puissance. Pompée, en réglant les affaires d'Orient contre Mithridatise vient à nouveau de le prouver. César, cela est certain, compte faire de même. Ses plans initiaux semblent concerner la conquête des terres situées entre l'Illyricum et le Danube (à peu de chose près : Autriche et Hongrie actuelles), alors aux mains des fougueux Scordisques, Taurisques et Iapodes. Mais c'est un événement imprévu, la migration des Helvètes de leurs terres suisses vers la Gaule centrale, qui pousse César à intervenir pour protéger la province romaine dont il a la charge. Le doigt est mis dans l'engrenage...

A ce moment précis, la situation politique de la Gaule indépendante est assez confuse. Les Arvernes, jadis les plus puissants, ont été battus par les Romains et considérablement affaiblis lors de la conquête de la Provincia (125 à 120 av. J-C. – voir encadré). Leur rivalité très ancienne avec les Eduens, amis de longue date de Rome, a donc tourné court



Vercingétorix jette ses armes aux pieds de César. Ce célèbre épisode de l'histoire de France fait partie de notre mémoire collective.
Peinture de Lionel Royer, Giraudon, Musée Crozatier, Le Puy-en-Velay.

et c'est désormais les Séquanes (installés en Saône et Jura) qui contestent la puissance des Eduens. Les Séquanes ont d'ailleurs récemment fait appel à un chef germain, Arioviste (au nom bizarrement celtique...) pour les aider à abattre leurs voisins d'outre-Saône...

Un déséquilibre politique et militaire

Derrière des apparences frustes (les Celtes ne pratiquent pas l'écriture, sauf dans leurs relations commerciales avec leurs voisins, leur culture est de tradition orale), la civilisation gauloise est alors rayonnante. Par contre, les structures politiques sont en plein déclin. Chaque tribu, jalouse de son indépendance, est contrôlée par une oligarchie formée de nobles. Ces nobles, propriétaires terriens et chefs militaires, cherchent à grouper autour d'eux une clientèle, au sein de laquelle les ambacts constituent une catégorie à part. De statut servile, ceux-ci s'apparentent à une caste aux fonctions purement militaires. Le peuple, composé de Celtes, mais aussi des populations pré-celtiques, est dans une situation très précaire. Dépourvu de toute influence politique, il est largement appauvri et sombre progressivement dans une forme de servage.

Du point de vue militaire, la situation n'est guère brillante. Il n'y a pas d'armée gauloise permanente ni unifiée. Chaque tribu combat de façon autonome, rangée derrière ses chefs. Le noyau, peu nombreux, des forces gauloises est formé par la cavalerie composée des nobles, de leurs clients immédiats et des ambacts. Ces cavaliers portent une cotte de maille ou une armure de cuir et un casque de fer. Ils combattent à la lance ou à l'épée et surpassent, depuis toujours, leurs homologues romains. L'infanterie, qui constitue la masse des combattants, est formée de levées, pour le temps des campagnes. Composée d'hommes courageux, mais peu aguerris, elle n'a aucune organisation tactique. Les combattants sont dotés d'un bouclier, d'une épée et d'une pique. Il n'y a qu'en Belgique, et particulièrement chez les Nerviens, que les fantassins ont conservé leur valeur ancestrale, au sein d'armées où la cavalerie joue à l'opposé du reste de la Gaule, un rôle peu important. Les armements sont généralement de bonne qualité ; en revanche la logistique et l'approvisionnement sont laissés aux soins individuels de chaque guerrier...

En face, César dispose d'une armée professionnelle. La légion romaine a été réorganisée par Marius 50 ans auparavant, autour de l'unité tactique qu'est la cohorte. Les fantassins romains armés, de pilum lourds, d'un glaive et protégés par une cotte de maille, un casque et un bouclier ovale, sont à cette époque sans rivaux. Leur efficacité tient également à la discipline de fer qui règne au sein des légions, sous l'impulsion des centurions.

Les plans de guerre de César

La Gaule du I^er^ siècle avant J.-C. est relativement peu boisée (bien moins qu'à notre époque en tout cas !). Les obstacles majeurs sont les montagnes et les marais. Le pays, aux nombreuses friches, se compose de paysages relativement ouverts. L'armée césarienne peut y manœuvrer sans rencontrer une nature hostile, comme celle qui entravera, au siècle suivant, la pénétration des Romains en Germanie. Par ailleurs, contrairement aux idées reçues, il semble admis, comme l'explique l'historien allemand Hans Delbrück, que César soit parvenu à mener ses campagnes successives en disposant toujours, au moment décisif, d'une supériorité numérique significative et annonciatrice de victoires.

César a toujours joué simultanément, et avec grande précaution, sur les registres stratégique et politique. Dès le début de ses campagnes, il s'est attaché les services de tribus gauloises dont les plus marquantes sont les Eduens, puis les Rèmes et les Lingons, et a veillé à diviser ses adversaires avant de les affronter. Même après ses premières victoires, il n'a jamais relâché un instant ses efforts pour renforcer et accroître la force de son armée et a gardé ainsi sa supériorité. A l'opposé, pour espérer « se débarrasser » des Romains, les Gaulois doivent, à l'exemple de ce que feront plus tard les Chérusques dans la forêt de Teutobourg, leurs infliger une défaite telle qu'elle les décourage à jamais de revenir... Pour cela, il faut que les Gaulois s'unissent et oublient leurs traditionnelles rivalités, pour retrouver une certaine supériorité numérique. Ils n'en seront capables, et encore imparfaitement, que pendant les seuls neuf mois de la campagne menée par Vercingétorix en 52 av. J.-C.

L'ORGANISATION POLITIQUE DE LA GAULE

Les Celtes sont arrivés en Gaule en provenance des régions danubiennes, en plusieurs vagues, à partir de 500 av. J.-C. Leur histoire et leurs institutions sont assez méconnues car, pour des raisons avant tout religieuses, les Gaulois n'écrivaient pas. Ils doivent leur entrée dans l'histoire aux récits de leurs voisins et vainqueurs, les Romains.

Leur apogée se situe entre – 400 et – 200. Ensuite, leur évolution est marquée par leurs divisions intestines. Le dernier grand « roi » des Arvernes, Bituit, est vaincu par les Romains, en – 121. Ceux-ci transforment en Province la région située au sud des Cévennes et la moyenne vallée du Rhône. Une grande partie des tribus clientes de Arvernes passent ainsi sous contrôle romain. A partir de – 109, pendant quelques années, la Gaule est ruinée par les incursions des Cimbres et des Teutons, à la tête d'un groupement assez hétérogène d'envahisseurs, qui seront finalement détruits par Marius. L'incapacité des Gaulois à s'opposer efficacement aux Cimbres et aux Teutons en dit long sur le délabrement de leurs traditions guerrières. Seuls les Belges ont été en mesure d'effectuer une résistance efficace. Quand César arrive en Gaule, l'état du pays est à peu près le suivant, il n'y a pas d'unité politique, la Gaule est divisée en une centaine de tribus indépendantes, liées parfois entre elles par des accords de clientélisme, et présente de fortes disparités régionales (voir carte) :

– le secteur V représente le cœur de la Gaule celtique à l'époque de César, c'est la région la plus civilisée et la plus développée. On y trouve aussi les tribus les plus puissantes et influentes : les Arvernes et leurs vassaux (Cadurques, Gabales, Vellaves), leurs rivaux Eduens et leurs vassaux (Ségusiaves), les Séquanes et les Bituriges.

– au Nord, le Belgium regroupe les tribus celtes les plus récemment arrivées en Gaule. Les grandes tribus agricoles du sud de cette région, Bellovaques, Suesssions ou Rèmes, sont plus civilisées que les très frustes et belliqueux Nerviens, Atrébates, Morins ou Ménapes. Enfin, l'origine de certaines tribus comme les Eburons reste trouble. Les historiens hésitent entre y voir des Celtes « germanisés » ou de véritables Germains cisrhénans. Le point commun de toutes les tribus du Belgium est d'avoir conservé une plus grande tradition guerrière que leurs voisines méridionales.

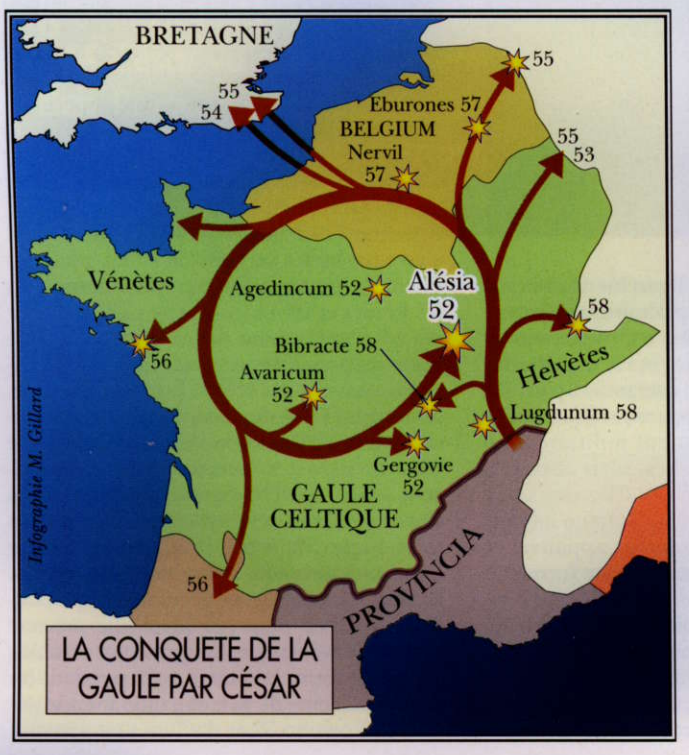
– les secteurs I et II regroupent des zones profondément perturbées par l'arrivée des Belges. On y trouve des tribus anciennement installées : Carnutes, Lingons, Parisiens mais aussi des tribus ayant fui le Belgium (Tricasses, Durocasses). Les plus puissantes, notamment d'un point de vue démographique, semblent être les Senons (en I) et les Trévires (en II).

– les secteurs III (Armorique) et IV consistent en « marches » moins peuplées et plus récemment celtisées que les autres (surtout le secteur IV). Quelques tribus réfugiées du Belgium s'y retrouvent aussi (Viducasses par exemple). Les tribus les plus influentes sont les Vénètes et les différentes branches aulerques (en III) et les Pictons (en IV).

– enfin en Aquitaine, tout comme dans la Province romaine où le peuplement celtique n'a fait que se mêler à celui des Ligures, les influences ibères restent importantes. La région est de toute façon restée à l'écart des tentatives d'hégémonie arvernes ou bituriges. ❐

LE TEMPS DES GRANDES BATAILLES RANGÉES (– 58 et – 57)

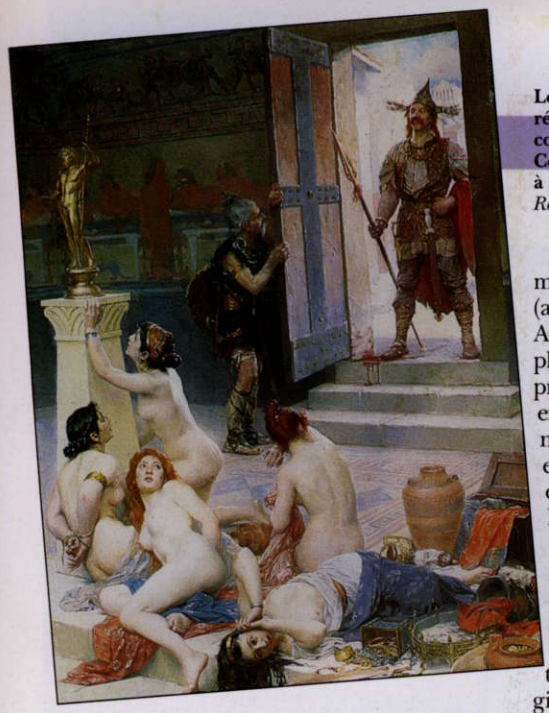
Pendant la première phase de la Guerre des Gaules, César doit faire face à de redoutables défis. Ce sont d'abord les Helvètes (Suisse actuelle), sans doute victimes de la pression croissante de leurs voisins germains, qui par leur désir d'émigrer vers l'Atlantique menacent, au printemps 58, l'équilibre de la Gaule.



Après les avoir accrochés lors de leur traversée de la Saône, César les écrase sur le territoire des Eduens, près de Bibracte. Au cours de cette bataille, il semble que les Helvètes ne disposent que d'environ 20 000 valeureux guerriers à opposer aux 40 000 hommes de César. D'ailleurs, ce dernier ne place en première ligne que quatre de ses six légions, laissant aux deux dernières, fraîchement recrutées, le soin de garder le camp avec les auxiliaires éduens en qui il a peu confiance. Formés de façon classique en trois échelons sur la crête d'une colline, les Romains repoussent les Helvètes avant de se jeter à leur poursuite et d'en faire un terrible carnage. Les survivants sont ensuite renvoyés chez eux !

La même année, les Séquanes, impressionnés par la victoire du proconsul, font appel à lui pour se débarrasser des Germains d'Arioviste. Ce dernier a en effet décidé de s'installer définitivement sur leur territoire. Cet événement est particulièrement révélateur de la faiblesse des Gaulois. Ce sont en effet les Séquanes eux-mêmes qui avaient appelé Arioviste pour l'utiliser contre leurs ennemis et qui n'arrivent plus maintenant à le faire repartir... César marche donc vers Vesontio (Besançon), capitale des Séquanes. Là, ses légions, quelque peu épouvantées par la réputation des Germains et apeurées de se retrouver isolées au beau milieu de la Gaule (jamais des Romains n'avaient été aussi loin au Nord), expriment leur désir de ne pas aller plus loin. César, faisant mine de marcher au combat avec sa seule et brave X^{e} légion, fini par entraîner le reste de son armée à sa suite.

La rencontre avec Arioviste à lieu dans le sud de la plaine d'Alsace. Arioviste manœuvre habilement et menace un moment les lignes d'approvisionnement romaines. C'est un chef fin et rusé qui va donner du fil à retordre à César. Les Germains disposent en outre, avec leur cavalerie utilisée en combinaison avec de l'infanterie légère, d'une arme redoutable qui surpasse de loin la cavalerie gauloise attachée à l'armée de César. Au moment où il accepte le combat, Arioviste ne dispose que de peu d'infanterie et doit probablement utiliser cavaliers et infanterie légère dans sa ligne de bataille. Il perd ainsi, du fait de son infériorité numérique face aux six légions de César, l'avantage de la meilleure mobilité de ses troupes. Le chef germain attaque pourtant furieusement. Pressés sur leur aile gauche, les Romains un moment en péril doivent engager leur troisième échelon dans la bataille. César remporte à nouveau une victoire totale qui se termine par l'attaque du camp germain, formé de chariots utilisés comme barricades. Arioviste, prend la fuite et retraverse le Rhin, on n'entendra plus parler de lui. C'est un moment décisif de la conquête. César a joué gros et a gagné. Arioviste avait entamé l'asservissement de la Gaule, et c'est un romain, César, qui la « libère » pour mieux s'installer lui-même. Il hiverne d'ailleurs chez les Séquanes, entre Vesontio et le Rhin. Les tribus du Belgium, inquiètes de la présence des Romains



Les Gaulois sont un danger constant pour la république romaine. En 390 av. J.-C., sous la conduite du légendaire Brennus, ces valeureux Celtes parviennent à prendre Rome et la mettent à sac. *Peinture Paul Jamin, Roger-Viollet, musée de La Rochelle.*

à leurs portes, se préparent à la guerre pendant l'hiver 58/57. Jouant de nouveau sur les divisions des tribus celtes, César les isole les unes des autres, s'attache les services de Rèmes, lance les Eduens sur un autre secteur du Belgium et ne doit finalement affronter, au moment décisif qu'une coalition de Nerviens, Viromanduens et Atrébates. La force de ces derniers est, d'après Delbrück, d'environ 30 000 hommes (César annonce 306 000 soldats belges...).

La bataille a lieu sur la Sambre. César a désormais sous ses ordres un total de huit légions (au moins 40 000 légionnaires). Comme contre Arioviste, la bataille est rude car les Belges, les plus valeureux des Gaulois, attaquent par surprise l'avant-garde romaine au moment où elle entreprend la construction du camp. Les légions ne sont pas formées en bataille et deux d'entre elles sont encore en marche. Un moment débordé, César, s'appuyant sur les réflexes et l'expérience de ses légionnaires parvient à rétablir la situation et à l'emporter grâce à l'arrivée de ses deux dernières légions (les XIII[e] et XIV[e]). En trois grandes batailles rangées, César a donc éliminé ses plus puissants adversaires. Par un mouvement sur les frontières orientales du pays (Jura, Rhin puis Belgium), il enveloppe le cœur de la Gaule et l'étourdit par ses succès.

Isolement et pacification de la Gaule (– 56 à – 53)

Après sa victoire sur les Belges en – 57, César hiverne selon son habitude sur le territoire des vaincus. Les quatre années suivantes ne voient plus de grandes batailles.

César poursuit son mouvement tournant, et il est maintenant décidé à soumettre définitivement toute la Gaule. En – 56, il envahit l'Armorique et défait les Venètes sur mer, construisant de toutes pièces une flotte en quelques semaines ! Il prend les oppida des tribus qui lui résistent et envoie une légion la même année pacifier l'Aquitaine. La Gaule centrale, sans avoir combattu, est désormais complètement tournée et ne semble pas avoir les moyens de briser l'emprise du proconsul. César augmente encore son prestige en passant deux fois en Bretagne (Angleterre) et franchit également deux fois le Rhin pour impressionner les Germains (– 55 et – 54). Les peuples qui pouvaient soutenir une éventuelle rébellion gauloise sont ainsi mis hors jeu.

Ayant pris conscience de la valeur de ses ennemis, César veut éviter les risques inutiles. Pendant ces années de « petite guerre », il envoie ses cavaliers et ses légionnaires piller les fermes et dévaster les champs des tribus qui refusent de se soumettre. Il accule ses

L'armee de Cesar

Pour conquérir la Gaule, César a disposé d'une armée dont la taille n'a cessé de varier :

– en 59 av. J-C., César ne dispose que des quatre légions auxquelles lui donne droit son proconsulat de Gaule cisalpine, transalpine et d'Illyricum. Il s'agit des VII, VIII, IX et X[e] légions. Trois sont casernées à Aquilée (près de la Venise actuelle) et la quatrième probablement près de Narbo (Narbonne). La X[e] légion, unité d'élite, formera tout au long de la Guerre des Gaules, la « garde » de César.

– en 58 av. J-C., César lève deux légions en Gaule cisalpine (Italie du Nord). Ce sont les XI et XII[e] légions ;

– en 57 av. J-C., deux autres légions, les XIII et XIV[e], sont recrutées également en Cisalpine. César dispose désormais de huit légions et devra compter, jusqu'en 54 av. J-C., sur cette force d'un maximum de 40 000 légionnaires.

– en 53 av. J-C., suite à la perte de la XIV[e] légion, exterminée dans ses quartiers d'hiver par les Nerviens et les Eburons, César doit la reconstituer par un nouveau recrutement. Il lève en plus une XV[e] légion et s'en fait prêter une autre par Pompée, la I[re]. Le total est désormais de dix légions !

– en 52 av. J-C., pour l'année décisive de la guerre, César se renforce avec deux légions de recrues de Gaule transalpine et cisalpine, les V et VI[e] . L'armée de César à désormais atteint son effectif maximum, douze légions, soit près de 60 000 légionnaires.

– en 50 av. J-C., enfin, César rend à Pompée sa légion et met à la disposition du Sénat de Rome la XV[e]. A l'aube de la Guerre civile, il dispose donc encore de dix légions dont huit de vétérans.

A l'effectif légionnaire, qui a varié de 20 000 à 60 000 combattants (5 000 hommes comme effectif moyen d'une légion), il faut ajouter celui des divers auxiliaires.

Dès 58 av. J-C., lors des campagnes contre les Helvètes et contre Arioviste, César dispose de troupes légères : des archers crétois, des frondeurs des Baléares et de l'infanterie numide. Sa cavalerie, composée au départ de médiocres unités romaines est renforcée par des tribus gauloises alliées (surtout les Eduens). Le contact avec les Germains le convaincra de recruter par la suite des cavaliers et de l'infanterie légère de cette nationalité, qui s'avéreront d'un secours décisif contre Vercingétorix. Hans Delbrück estime le total de ces auxiliaires à 10 000 hommes. Il faut enfin ajouter les calones, valets en charge des bagages et les autres esclaves accompagnant l'armée. Le total des non-combattants est lui aussi très important 30 à 50 000 hommes en fonction de l'évolution du nombre des légions.

Les techniques de siege

La Guerre des Gaules a donné lieu à un nombre impressionnant de sièges ou de prises d'assaut d'oppida gauloises (places fortes). Cette forme de guerre est d'ailleurs bien plus représentative de ce qu'a été ce conflit, que les batailles rangées. Le chiffre de plus d'une centaine de places, de différentes tailles, qu'aurait réduit César en huit années de guerre est souvent évoqué...

La supériorité tactique des Romains est des plus éclatantes dans le domaine des travaux de siège. Bien que les Gaulois aient été des experts dans la fortification de leurs cités (grâce aux fameux murus gallicus), en dehors de Gergovie en 52 av. J-C., aucune de leurs places n'a résisté avec succès aux assauts des légionnaires romains... En s'appuyant sur leurs talents d'inventeurs et sur la discipline et l'énergie des légionnaires, César est venu à bout des oppida les plus impressionnants : Avaricum, Alésia et Uxellodunum.

Les différentes méthodes employées par les Romains sont complémentaires et choisies en fonction de la nature du terrain :

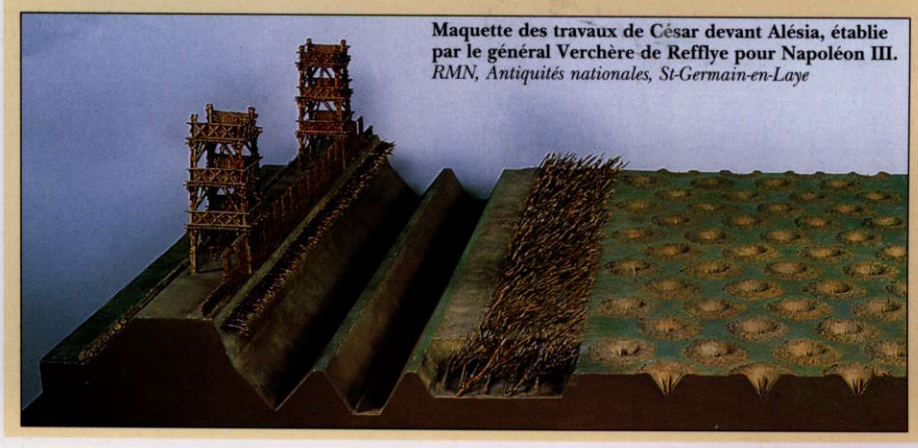
– le blocus permet, grâce à la construction d'une double enceinte fortifiée, d'isoler parfaitement la place forte. La contrevallation empêche les assiégés de réussir des sorties offensives et la circonvallation protège les assiégeants de l'arrivée de renforts pour débloquer l'oppidum.

– l'utilisation de tours de sièges en bois (hélépoles) a pour objectif d'abattre les murailles grâce à des béliers situés à l'intérieur de celles-ci. Ces tours, remplies de légionnaires, sont protégées des tentatives de destructions par des plaques de métal ou de cuir. Leur avance est couverte par le tir des scorpions projetant de grosses flèches.

– l'agger est une construction en pente douce, faite de rondins de bois et de terre, permettant aux attaquants de s'approcher inexorablement du haut des remparts. Hélépoles et scorpions sont hissés dessus pour gagner en efficacité. Pour compléter le tout, des palissades placées en couloirs permettent aux soldats d'avancer jusqu'aux murs, tout en étant protégés des tirs ennemis.

– le recours à des galeries de mines est également fréquent. Les Romains les percent jusque sous les murs de la place forte en les étayant avec des poutres enduites de poix et de graisse. Elles sont ensuite enflammées et en s'écroulant provoquent l'effondrement des murailles. Les légionnaires n'ont plus qu'à lancer l'assaut dans la brèche.

A titre d'exemple, Avaricum fut prise en 25 jours grâce à la construction de deux hélépoles et l'édification d'un ager de 25 mètres de haut sur 100 de large... Un vrai travail de Romain ! ❐



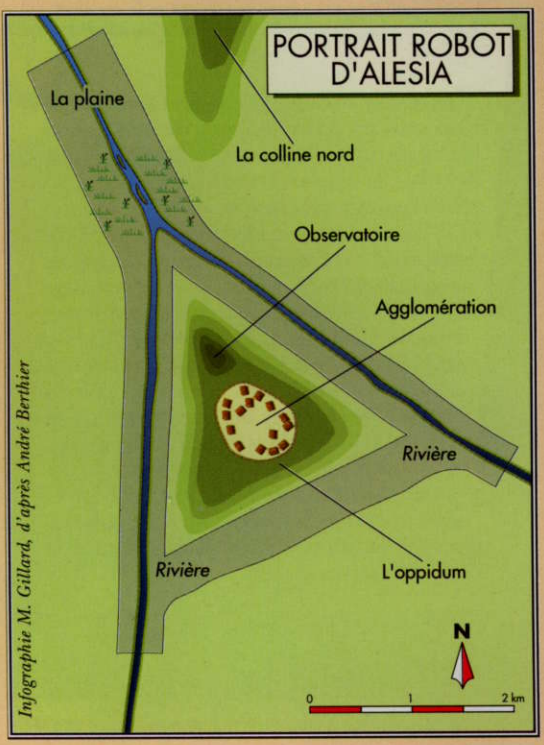
Maquette des travaux de César devant Alésia, établie par le général Verchère de Reffye pour Napoléon III. *RMN, Antiquités nationales, St-Germain-en-Laye*

MAIS OU EST DONC ALESIA ?

Depuis que Napoléon III, passionné d'histoire antique, a intronisé en 1858 Alise-Sainte-Reine (Côte d'or) comme site officiel de la bataille d'Alésia, la contestation de cette hypothèse par les tenants d'autres vérités n'a jamais réellement cessé.

La tradition locale, renforcée par l'analogie de nom, tend à assimiler Alise et Alésia depuis le IX^{e} siècle. Le résultat des fouilles, ordonnées par Napoléon III au XIX^{e} siècle ont cependant été souvent mis en cause. Des contemporains ont été jusqu'à parler de « mise en scène archéologique d'Alise ». Plus concrètement, certaines armes découvertes datent de périodes antérieures et font que le doute reste permi. Cependant, les fouilles récentes apportent de l'eau au moulin des partisans d'Alise. Dans l'ouvrage collectif *L'armée romaine en Gaule* (sous la direction de Michel Reddé, 1996), J. Bénard déclare que « *dorénavant, même si dans le détail, certaines questions restent sans réponse, la confrontation des données archéologiques anciennes, avec les résultats acquis ces dernières années, constitue un dossier archéologique sans équivoque sur le siège d'Alésia* ». Plus que jamais, la thèse officielle reste donc d'actualité !

Pourtant depuis Napoléon III, les « opposants » n'ont pas désarmé. Les alternatives les plus crédibles placent le site d'Alésia dans le massif du Jura, territoire des anciens Séquanes. Les hypothèses déjà anciennes d'Alaise, de Salins-les-Bains ou d'Izernore ne recueillent désormais plus les voix de beaucoup de partisans. Seules les sites d'Ornans-Ully et surtout de Syam - Chaux des Crotenay suscitent des recherches ou des publications récentes : pour la première on peut citer *Le dernier été d'Alésia* (de Paul Réné Machin), pour la seconde *Alésia* (de André Berthier et André Wartelle). Les travaux qui me paraissent les plus intéressants et les plus novateurs sont d'ailleurs ceux du professeur André Berthier sur le site de Syam. En effet, prenant à contre-pieds les pratiques de l'archéologie académique, il a « découvert » son Alésia depuis l'Algérie, où il enseignait, en 1962... Sa méthode, révolutionnaire, a consisté à recueillir toutes les informations décrivant Alésia dans les textes antiques (notamment les « commentaires » de César), puis à dresser grâce à elles un portrait robot du site (voir illustration). Il part ainsi de l'hypothèse que même si César pouvait trouver son compte dans une exagération sur les effectifs présents à Alésia, pour augmenter sa gloire, il n'en avait aucun à transformer les réalités topographiques. Reproduit sur un calque, ce portrait-robot fut ensuite minutieusement superposé sur les cartes d'état-major couvrant le quart nord-est de la France (dans lequel se trouve forcément Alésia). C'est ainsi qu'il finit par découvrir le site de Syam - Chaux des Crotenay et par remarquer que celui d'Alise-Sainte-Reine présentait de nombreuses incohérences avec le portrait-robot...



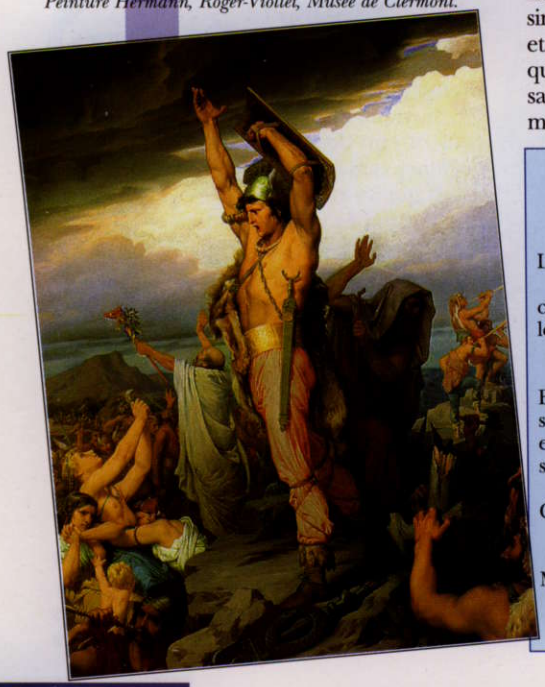
Infographie M. Gillard, d'après André Berthier

Depuis 1964, des fouilles s'y sont succédées mettant à jour sur le terrain des éléments renforçant sa thèse. Ayant acquis le soutien de personnalités comme Pierre Grimal, Syam a obtenu une certaine renommée et le professeur André Berthier beaucoup d'inimitiés...

Je me suis rendu sur place, ainsi qu'à Alise-Sainte-Reine. Du point de vue d'un historien amateur que je suis, la confrontation des deux sites est très instructive. L'intuition, la prise en compte des qualités militaires du lieu et les premiers résultats des fouilles (notamment celles du « camp de César ») me font pencher du côté de Syam. Cependant l'ampleur et l'autorité des recherches archéologiques réalisées à Alise-Sainte-Reine tendent à me faire entendre raison... Sans l'aide d'une machine à remonter le temps, il semble bien que l'on puisse reprendre encore longtemps les paroles d'Alambix, l'ami auvergnat d'Astérix dans *Le Bouclier Arverne* : « *Alésia ? C'est quoi ça Alésia ? Nous ne savons pas où c'est Alésia !* ». Regrettable chauvinisme, précisent Uderzo et Gosciny ! ❐

adversaires dans leurs oppida, qu'il finit toujours par prendre (voir encadré) ou les oblige, une fois isolés, à se rendre pour éviter une destruction certaine. Ce système fonctionne bien et la Gaule n'est plus que tribus alliées ou soumises aux Romains, jusqu'à ce que pendant l'hiver – 53/– 52, les Eburons d'Ambiorix détruisent par surprise les quinze cohortes (soit une légion et demi) des tribuns Sabinus et Cotta, qui hivernent sur leur territoire. C'est la première perte de cette importance pour César. Les choses vont-elles changer ?

Vercingétorix exhorte les défenseurs d'Alésia à lutter jusqu'au bout contre les assiégants romains.
Peinture Hermann, Roger-Viollet, Musée de Clermont.



VERCINGÉTORIX ET LA RÉVOLTE GÉNÉRALE DE LA GAULE (– 52)

Un homme y travaille en tout cas. Le jeune chef arverne Vercingétorix (nom qui signifie « grand roi des guerriers »), prépare pendant l'hiver la révolte de toute la Gaule derrière son peuple, qui s'est jusqu'alors soigneusement tenu à l'écart du conflit. Il préconise intelligemment une stratégie de guérilla et de terre brûlée destinée à harceler César et à le priver de tout approvisionnement, sans jamais accepter de bataille rangée. Après que César a rétabli l'ordre en Belgique, suite au désastre subi face aux Eburons, le voile se déchire. Les Carnutes assassinent tous les Romains de Genabum (Orléans) et la majorité des Gaulois suit Vercingétorix qui entre en campagne avec une armée puissante et dotée d'une nombreuse cavalerie (au moins 10 000 chevaux). Cependant, les Eduens ne se joignent pas à la coalition et restent fidèles aux Romains. La stratégie de Vercingétorix s'avère vite payante, même si César refroidit l'enthousiasme général en enlevant Avaricum, la capitale des puissants Bituriges.

César est bientôt obligé de diviser ses forces. Il envoie Labienus chez les Parisiens et poursuit lui-même Vercingétorix jusqu'à Gergovie. En juillet 52 av. J-C. , il pense en finir en prenant la ville. Mais, lors d'une tentative d'assaut, 700 légionnaires emportés par leur élan se laissent isoler et sont tués par les défenseurs. César doit lever le siège et rejoindre Labienus, vainqueur de son côté des forces aulerques de Camulogène. Devant le succès de Vercingétorix, les Eduens abandonnent César et rejoignent la révolte. Tous les espoirs sont désormais permis pour la rébellion. L'emportement de certains Gaulois va tout compromettre. Lorsque César se replie vers la Provincia, ou tout du moins vers une zone de ravitaillement plus

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

● **Sur la Guerre des Gaules :**

Guerre des Gaules de César, Les Belles Lettres. L'indispensable récit du vainqueur...

César et la Gaule de Christian Goudineau, Errance. Ouvrage de référence sur la conquête de la Gaule. Très bien illustré et très complet.

● **Sur les armées et leurs stratégies :**

Warfare in Antiquity de Hans Delbrück, Bison Book. Peut-être la meilleure analyse des conceptions stratégiques de César et sans doute les plus réalistes et convaincantes estimations des effectifs en présence. N'existe qu'en langue anglaise.

Guerre et armement chez les Gaulois (450-52 av. J-C.) de J.-L. Brunaux et B. Lambot, Errance.

Les armes des Romains, M. Feugère, Errance.

L'armée romaine en Gaule, sous la direction de Michel Reddé, Errance.

Histoire de l'armée romaine, P. Connolly, Hachette.

● **Sur César et Vercingétorix :**

Vercingétorix, Jacques Harmand, Fayard. Harmand voit étrangement en Vercingétorix un agent double au service de César...Très brillant et complet par ailleurs sur la conquête de la Gaule.

Vercingétorix, Jean Markale, Hachette. Version pro-celteo de la Guerre des Gaules.

Profils de Conquérants, Jérôme Carcopino, Flammarion. Excellent portrait de César.

● **Sur Alésia :**

Alésia, Joël Le Gall, Fayard. Alésia à Alise Sainte-Reine...

Alésia, A. Berthier et A. Wartelle, Nouvelles Editions Latines. Alésia à Syam Chaux-des-Crotenay...

Le dernier été d'Alésia, Paul René Machin, ERTI éditeur. Comparaison de toutes les Alésia et thèse d'Alésia à Ornans-Ully...

Les escargots de la Mulucha, Antoinette Brenet, Institut Vitruve, 123, rue du Ranelagh, Paris XVI. La très véridique histoire de la découverte d'Alésia par A. Berthier. Etonnant et instructif...

Et tous les *Astérix et Obélix*... ❐

Une autre vision de la reddition de Vercingétorix, improbable d'un point de vue historique, mais d'une grande qualité dramatique. *Peinture Henri Motte, Giraudon, Musée Crozatier, Le Puy-en-Velay.*

proche de ses bases, les plus batailleurs des Gaulois, Eduens en tête, parviennent à forcer la main de Vercingétorix, qui commence lui-même à pêcher par excès de confiance. Ils le décident à lancer la cavalerie, sans soutien d'infanterie, sur les Romains en marche. Ils veulent ainsi les détruire avant qu'ils ne puissent quitter la Gaule. La bataille est un terrible échec, les auxiliaires germains, nouvellement engagés par César repoussent les cavaliers gaulois, avec les légionnaires rapidement mis en action.

Vercingétorix choisit alors de s'enfermer dans la formidable place d'Alésia, en gardant seulement ses 20 000 meilleurs fantassins (chiffre cité par Delbrück, César parle lui de 80 000 Gaulois dans Alésia). Il tente ainsi de bloquer sur place César dans un long siège et de le battre grâce à l'arrivée d'une armée de secours venue de toute la Gaule. Une fois encore, César et son armée font preuve d'une énergie décisive en bloquant totalement Alésia, qui ne peut être prise d'assaut, dans une double enceinte de retranchements. Quand l'armée de secours, forte d'au moins 50 000 hommes et 8 000 cavaliers arrive enfin, le combat s'engage. Il est terrible. Pour une fois, les 70 000 Romains sont en légère infériorité numérique. Plusieurs fois les Gaulois sont près de percer les lignes romaines. Après trois jours d'efforts, et une débauche d'héroïsme des deux côtés, ils sont finalement battus et Vercingétorix n'a plus d'autre solution que de se rendre. C'en est fini de la Gaule indépendante...

César n'avait jamais été aussi près du gouffre, mais les ressources de son armée sont telles qu'elle est à nouveau parvenue à sortir victorieuse d'une situation qui semblait pourtant compromise. Les Romains ont été sauvés par leur discipline et par la qualité des ouvrages construits par eux autour d'Alésia.

En – 51, César va encaisser les dividendes de sa victoire d'Alésia en éliminant sans la moindre pitié ses derniers adversaires. Les Bellovaques, absents de la rébellion de – 52, car ils se sentaient capables de « battre seuls les Romains » sont impitoyablement mis au pas. Le dernier acte se joue à Uxellodunum où César assiège la dernière armée gauloise en campagne. Après un siège long et rigoureux, l'oppidum, privé d'eau par les Romains, doit se rendre. Pour l'exemple, César fait couper les mains à tous les prisonniers avant de les renvoyer chez eux. La Gaule est désormais soumise et n'aura plus la moindre velléité de révolte avant le règne de Tibère, 75 ans plus tard ! César peut même songer à lever une légion parmi les Gaulois (et notamment les Arvernes) : il s'agit de la V^e^ légion Alaudae (« les alouettes »).

La Guerre des Gaules reste un modèle du génie politique et stratégique de César, qui en tire une popularité jusqu'alors inégalée à Rome et assure son ascension. Elle n'a que plus de valeur, au regard de l'obstination des Gaulois à défendre leur liberté. Vercingétorix, par sa stratégie adaptée à un contexte général défavorable aux Gaulois, ne doit pas non plus être oublié au Panthéon des grands généraux. ❐

CESAR, UN HOMME AUX MULTIPLES TALENTS

Caius Julius Caesar appartient à la prestigieuse *gens* (famille) des Julii. Né en 101 av. J.-C., il est notamment le neveu de Caius Marius, réformateur de l'armée romaine et plusieurs fois consul. Après s'être éloigné de Rome par prudence lors de l'avènement de Sylla, ennemi de Marius, il mène ensuite une brillante carrière politique en suivant de façon classique le « cursum honorum » (course aux honneurs) qui motive tous les jeunes de bonne famille. Il est d'abord un des 24 jeunes romains élus en 72 av. J.-C. à la charge honorifique du « tribunat de la guerre ». Malgré l'époque agitée qu'est celle de la révolte de Spartacus, il ne participe à aucune opération notoire. Il obtient sa première véritable charge en 69 av. J-C., en étant l'un des vingt questeurs élus pour l'année suivante (les questeurs ont pour mission de surveiller les comptes de la République). Le sort le désigne pour effectuer sa mission dans la province d'Espagne ultérieure. Il entre ensuite au Sénat en 67 av. J-C et devient édile curule en 65, avec trois collègues (un autre patricien et deux plébéiens), en charge de l'entretien et de l'ordre à Rome.

Il organise pendant son mandat des jeux fastueux en l'honneur de son père disparu et acquiert une popularité certaine mais aussi des dettes tout aussi palpables... En 62 av. J.-C. il parvient à saisir l'opportunité qui se présente à lui en obtenant le poste devenu vacant de Pontifex Maximus. L'année suivante, il est élu facilement parmi les huit préteurs et accède au gouvernement de l'Espagne ultérieure, qu'il connaît déjà depuis sa questure. Son alliance avec Crassus et Pompée, dite Premier triumvirat, lui vaut enfin d'obtenir le consulat, charge suprême, en 59 av. J-C. Viennent ensuite deux proconsulats en Gaule cisalpine et transalpine qui lui permettent de réaliser la conquête de la Gaule encore indépendante et un second consulat en 50 av. J-C.

De l'affrontement direct avec Pompée qui s'en suit, il sort seul vainqueur de la guerre civile et maître de Rome, avant de périr sous le poignard de ses assassins aux Ides de mars, en 44 av. J.-C.

Ses qualités de général ne sont plus à vanter. On dira rapidement que la conquête de la Gaule n'est pas l'œuvre de Rome, mais de César ! Dans le domaine politique, son savoir-faire et son intelligence sont également sans borne. Il a ainsi l'habileté de s'attribuer des pouvoirs sans partage tout en respectant la légalité... Il cumule finalement les pouvoirs de consul (48 et 46 av. J.-C.) de dictateur (45 et 44), de dictateur pour dix ans (46) puis de dictateur à vie (44). Il est également à ce moment chef de la religion d'état (il est toujours pontifex maximus) et chef des armées ! Il s'est également pourvu de l'inviolabilité tribunicienne et du titre d'Imperator à vie. Il eut la sagesse de refuser le titre de Roi, mais c'est la crainte qu'il s'en empare qui déclencha son assassinat.

Son œuvre s'étend à d'autres domaines que le politique ou le militaire, car César est un formidable novateur en économie, en basant ses réformes sur un projet de stabilité et d'unité monétaire autour d'un aureus valant 25 deniers. Enfin, en remplaçant le traditionnel et bancal calendrier luni-solaire (mois de 29 jours pour une année de 365 jours, nécessitant périodiquement des mois supplémentaires et des années de durées différentes...), il fait un travail de scientifique éclairé et met en place un cycle annuel purement solaire, de 365 jours décomposés en 12 mois et instaure un jour de complément tous les quatre ans (c'est la base du calendrier que nous connaissons). Il fixe également le début de l'année astronomique, comme celui de l'année civile au 1^er^ janvier. Une vraie révolution dont Jérôme Carcopino dit : « *au vrai, la réforme julienne du calendrier, bâtie sur la science, est une création immortelle* ».

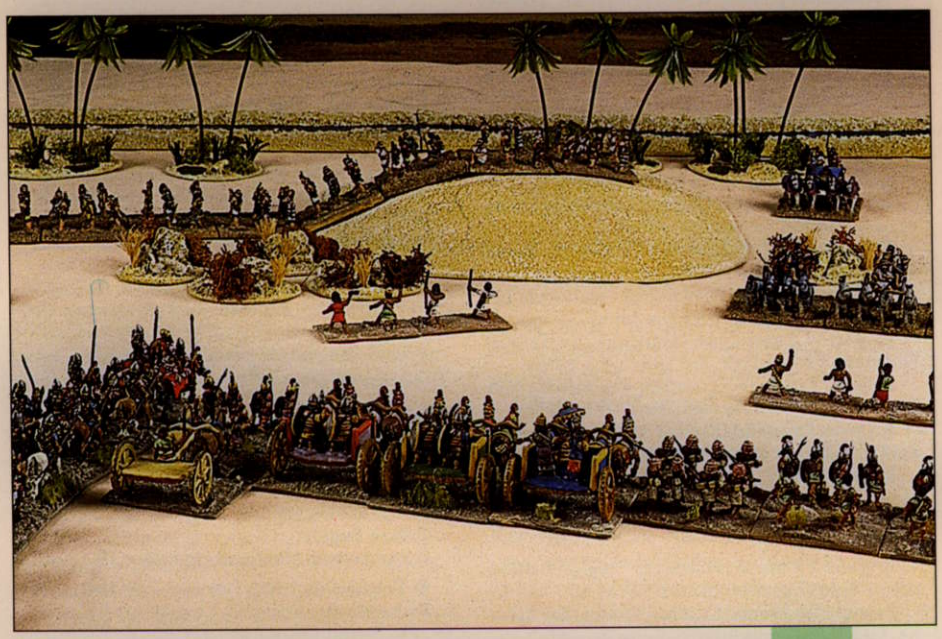
César n'est décidément pas, à l'instar de Napoléon après lui, l'homme d'un seul talent ! ❐

LA BATAILLE DE LA RIVIERE ULAI

Scénario pour DBM et Champs de bataille

SEPT SIECLES avant notre ère, l'armée assyrienne d'Ashurbanipal affronte les élamites du roi Teumman sur les berges de la rivière Ulai.

Claude CHENUIL



L'Elam, capitale Suse, puissant royaume probablement d'origine dravidienne[1] situé dans le sud ouest du plateau iranien (actuel Khouzistan), a de tous temps eu des relations tumultueuses avec les civilisations mésopotamiennes voisines. Si celles-ci voyaient en l'Elam une source de matières précieuses (bois, cuivre, étain argent, pierres précieuses...), les rudes guerriers élamites convoitaient les richesses des cités du croissant fertile. Tout ceci a abouti à une série d'affrontements minutieusement décrits dans les chroniques babyloniennes et assyriennes et sur les bas- reliefs des palais assyriens.

Ainsi en 655 av. J.C., Teumman (Tebt-humban) qui vient d'usurper le trône d'Elam, exige-t-il qu'Ashurbanipal (Ashur-ban-aplu, le Sardanapale des grecs) roi d'Assyrie, lui livre les fils de l'ancien roi. Devant son refus, soutenu par ses alliés araméens[2] de la tribu de Gambulu, il lui déclare la guerre et envahit la Babylonie qui est alors une province assyrienne. Mais Ashurbanipal réagit en réunissant une armée importante et en la lançant vers le sud ; surpris par son avance rapide, et apprenant que les Assyriens ont atteint Der, les élamites se replient vers la plaine de Suse. Talonnés par leurs poursuivants, ils sont contraints de livrer une bataille défensive sur les berges de la rivière Ulai, près de la ville de Tulliz.

Les armées qui vont s'affronter sont très différentes : d'un coté la redoutable machine de guerre assyrienne[3], clef de voûte du plus puissant empire que le Moyen Orient ait jusqu'alors connu. De l'autre, les farouches guerriers élamites, irréductibles ennemis des Assyriens que les prédécesseurs d'Ashurbanipal n'ont jamais réussi à conquérir. La force principale de cette armée, ce sont ses archers nombreux et « puissamment armés » selon les chroniques assyriennes. Ils sont soutenus par une importante cavalerie, comprenant des cavaliers légers armés de lances et d'arcs, et des chars caractéristiques. Ces derniers, contrairement aux modèles assyriens qui sont une arme de choc, semblent être seulement des plates-formes de tir ; constitués d'une large plate-forme munie de deux roues de fort diamètre et tractés par deux ou quatre mules (ou chevaux d'une race de petite taille), leur équipage comprend un conducteur et trois archers.

Ceci confère à l'armée élamite une grande mobilité qui a largement été utilisée au cours des multiples conflits avec l'Assyrie, notamment en soutien des révoltes babyloniennes. Les Elamites n'ont jamais craint d'affronter les Assyriens en rase campagne, leur infligeant même à plusieurs reprises de cuisantes défaites (comme à Der en 720 av. J.C.).

L'armée assyrienne, compacte, s'élance vers la ligne de bataille élamite. Les chariots et la cavalerie font face aux archers élamites déployés en partie sur la colline dos à la rivière Ulai. L'infanterie, elle, s'apprête à recevoir le choc des chariots ennemis.

Mais cette fois ci le sort des armes est défavorable aux Elamites. Les Assyriens, après de durs combats et grâce à la bonne coopération entre leur infanterie et leur cavalerie parviennent à enfoncer la position ennemie. Des milliers de fuyards sont acculés à la rivière où ils périssent noyés. Le roi Teumman, son chariot renversé alors qu'il tentait de s'enfuir à travers une forêt est capturé et immédiatement exécuté. La légende veut que lorsque Ashurbanipal ait reçu ce macabre trophée dans son palais de Ninive, il l'ait giflé et lui ait craché dessus.

Pour l'Elam, cette bataille marque le début de la fin, bien que les Assyriens, sans doute sérieusement affaiblis après la bataille, renoncent à s'emparer de Suse et se contentent de partager le royaume en deux, plaçant sur chaque trône un vassal. Quelques années plus tard, en 639 av. J.C., suite à une nouvelle intervention élamite dans une révolte en Babylonie, les Assyriens reviendront en terre d'Elam pour y semer la mort et la désolation. Cette fois-ci, le royaume, miné par la guerre civile et les dissensions, ne pourra leur résister et Suse pour la première fois de son histoire sera capturée, livrant un butin énorme aux vainqueurs qui se livreront à une politique d'extermination massive des habitants. Le royaume d'Elam disparaît alors de l'histoire.

L'Assyrie ne profitera guère de la disparition de son vieil ennemi ; en 612 av. J.C.,

La cavalerie lourde assyrienne est nombreuse et d'excellente qualité. Elle complète parfaitement le reste un peu lourd de l'armée en apportant un surplus de mobilité.

1 - dravidiens : peuplade originelle de l'Inde avant les invasions des indo-européens.

2 - araméens : peuples nomades installés dans le désert de Syrie et en Babylonie.

3 - voir l'article de Dominique Sanches dans VaeVictis n°14 pour plus de détails sur son organisation.

Ninive tombe à son tour sous les coups des Mèdes et des Babyloniens, qui se partagent les dépouilles de son empire.

Scénario DBM

Celui-ci a été bâti à partir des sources fragmentaires disponibles, en particulier les bas reliefs du palais d'Ashurbanipal à Ninive (actuellement au British Museum) décrivant cette bataille. La reconstruction est donc purement conjoncturelle. Les ordres de bataille respectent strictement les listes d'armées *DBM*.

Déploiement

Le joueur assyrien est l'attaquant. Le placement du terrain et le déploiement se font comme dans la règle version 2.0, avec les limitations suivantes :

- le terrain doit comporter obligatoirement au moins une colline escarpée (H(S)), une oasis (O) et une rivière (Rv) ;
- cette rivière, qui est « dangereuse » (score de 7-8), doit obligatoirement passer par la zone de déploiement du joueur élamite (les sources disponibles ne permettent pas de savoir si la rivière était sur « le flanc » ou « l'arrière » de l'armée élamite) ;
- les deux armées (y compris les bagages) doivent se déployer en totalité sur la même rive de cette rivière ;
- si les deux joueurs peuvent placer des embuscades normalement, seul le joueur assyrien peut effectuer des marches de flanc.

Règles spéciales

Pour avantager le joueur élamite :

- un peu : les deux généraux alliés sont considérés comme automatiquement fiables.
- beaucoup : la valeur réelle des élamites semblant quelque peu sous-estimée dans la liste d'armée DBM qui leur est consacrée, aussi tout ou partie des Bw (I) et (O) peuvent devenir respectivement des Bw (O) et (S).

Pour avantager le joueur assyrien :

- à cause de la rapidité de l'avance assyrienne, les élamites ne peuvent pas placer d'embuscades.

Armée assyrienne

● **1er corps**
- **commandant en chef** : Reg Kn (S)
- **gardes** : 2 Reg Sp (S)
- **infanterie d'élite en ordre serré** : 2 Reg Sp (S) + 2 Reg Ps (O)
- **infanterie d'élite en ordre lâche** : 2 Reg Ax (S) + 2 Reg Ps (O)
- **infanterie de ligne en ordre serré** : 2 Reg Sp (O) + 2 Reg Ps (O)
- **infanterie de ligne en ordre lâche** : 4 Reg Ax (O) + 4 Reg Ps (O)
- **musraya, régiment égyptien** : 2 Reg Bw (O)
- **levées tribales** : 6 Irr Ps (O)
- **6 bagages mobiles**

23 éléments équivalents, démoralisation à 8.

● **2e corps**
- **sous général** : Reg Kn (S)
- **chariots** : 2 Reg Kn (S)
- **cavalerie** : 6 Reg Cv (S)
- **kallapani** : 2 Reg mtd Ax (S) et 2 Reg mtd Ps (O)
- **levées tribales** : 1 Irr Ps (O)

12,5 éléments équivalents, démoralisation à 4,5.

● **3e corps**
- **sous général** : Reg Cv (S)
- **cavalerie** : 7 Reg Cv (S)
- **éclaireurs à cheval** : 1 Reg LH (F)
- **gimmiriya, régiment cimmérien** : 1 Irr LH (F)

10 éléments équivalents, démoralisation à 4.

Soit au total 400 points, 45,5 éléments équivalents et démoralisation de l'armée à 23.

Les chariots assyriens, même s'ils ne sont pas nombreux, sont une arme redoutable aux mains d'un joueur un peu agressif.

Armée élamite

● **1er corps : élamites**
- **Teumman, commandant en chef** : Irr Cv (O)
- **chariots** : 5 Irr Cv (O)
- **cavalerie** : 6 Irr LH (S)
- **infanterie** : 2 Irr Ax (O)
- **archers avec bouclier** : 6 Irr Bw (O)
- **archers** : 22 Irr Bw (I)
- **tirailleurs avec arc** : 7 Irr Ps (O)
- **4 bagages mobiles**

45,5 éléments équivalents, démoralisation à 15,5.

● **2e corps : alliés élamites**
- **général allié** : Irr LH (S)
- **chariots** : 6 Irr Cv (O)
- **cavalerie** : 6 Irr LH (S)
- **archers** : 18 Irr Bw (I)
- **tirailleurs avec arc** : 5 Irr Ps (O)

33,5 éléments équivalents, démoralisation à 11,5.

● **3e corps : alliés araméens** de la tribu de Gambulu (livre 1, liste n°6 « Early bedouin »)
- **général allié** : Irr Cm (O)
- **chamellerie** : 6 Irr Cm (O)
- **2 bagages mobiles**

7 éléments équivalents, démoralisation à 3.

Soit au total pour l'armée, 399 points, 86 éléments équivalents et démoralisation à 43.

Tactiques de jeu

Comment les adversaires de la bataille de la rivière Ulai se comportent-ils sur une table de jeu avec la règle *DBM* ?

- **Néo-Assyriens sargonides tardifs** (liste d'armée n°52, livre 1) : comme leur modèle historique, les Sargonides tardifs sont une armée polyvalente et particulièrement puissante à *DBM*. Une cavalerie nombreuse et d'excellente qualité [Kn (S) et Cv (S)] constitue une force de frappe redoutable. L'infanterie, constituée de lanciers en ordre serré (Sp) et d'auxiliaires (Ax), est relativement peu nombreuse mais solide avec beaucoup de troupes de classe (S) et la possibilité d'être soutenue

Listes d'armée

Sargonides tardifs (680-609)

Agressivité : 4

Général en chef : Reg Kn (S) 34 pts	1
Sous-général : idem ou Reg Cv (O) 28 pts	1-3
Chariots : Reg Kn (S) 14 pts	1-3
Cavalerie : Reg Cv (O) 8 pts	2-8
Eclaireurs : Reg LH (F) 4 pts	0-1
kallapani : Reg Cv (O) 7 pts ou 1/2 Reg Ax (S) montés 6 pts, 1/2 Reg Ps (O) montés 3 pts (supporte les Ax)	1-2
Sha qurbute (gardes) : Reg Sp (S) 7 pts	1-2
Archers supportant les gardes : Reg Ps (O) 2 pts	0-1
Infanterie d'élite	
En ordre serré : 1/2 Reg Sp (S) 7 pts, 1/2 Reg Ps (O) 2 pts (supporte les Sp)	2
En ordre lâche : 1/2 Reg Ax (S) 5 pts, 1/2 Reg Ps (O) 2 pts (supporte les Ax)	2
Infanterie de ligne	
En ordre serré : 1/2 Reg Sp (O) 5 pts, 1/2 Reg Ps (O) 2 pts (supporte les Sp)	2-4
En ordre lâche : 1/2 Reg Ax (O) 4 pts, 1/2 Reg Ps (O) 2 pts (supporte les Ax)	2-4
Réserves : 1/2 Reg Sp (I) 4 pts, 1/2 Reg Ps (O) 2 pts (supporte les Sp) ou n'importe quelle combinaison	* 4-6
Levées, dikut mati : Irr Hd (O) 1 pt	** 5-25
Levées tribales : Irr Ps (O) 2 pts	2-10
Levées tribales : Irr Ps (S) 3 pts	0-2

Seulement avant 668 :
Vassaux alliés mèdes (liste Mèdes)
Vassaux arabes alliés (voir scénario)
Seulement de 668 à 650 :
Alliés élamites (liste Néo-Elamites)
Seulement avant 627 :
Alliés Scythes (liste Scythes)
Seulement après 679 :

Gimmiriya : Irr LH (F) 4 pts	0-1

Seulement après 671 :

Musraya, régiment égyptien : Reg Bw (O) 5 pts	0-2

Seulement après 668 :
Transformer toutes les cavaleries en Cv (S) 30 pts si général, sinon 10 pts.
Seulement après 627 :
Transformer tous les sous-généraux en généraux alliés, Reg Kn (S) 24 pts ou Reg Cv (S) 20 pts
Les mimima marqués * ou ** ne s'appliquent que si des troupes de cette catégorie sont utilisées mais sont obligatoires après 627.

Néo-Elamites (800-639)

Agressivité : 2

Général en chef : Irr Kn (O) 19 pts ou Irr Cv (O) 17 pts	1
Général allié : idem (- 5 pts) ou Irr LH (S) 12 pts	1-2
Chariots : Irr Kn (O) 9 pts	0-1
Chariots kallapani : Irr Cv (O) 6 pts	3-12
Cavalerie : Irr LH (S) 7 pts	1-6
Infanterie : Irr Ax (O) 3 pts	0-1
Archers avec boucliers : Irr Bw (O) 4 pts	0-4
Archers : Irr Bw (I) 3 pts	18-40
Tirailleurs : Irr Ps (O) 2 pts	0-6
Alliés arabes (voir scénario)	

Note : toutes les dates sont données av. J. Christ.

Le chariot élamite, reconnaissable à sa forme caractéristique, est en fait une véritable plate-forme de tir mobile. *(Droits réservés)*

par des archers (Ps). Autre point fort, la richesse de la liste d'armée qui offre, outre un large choix de troupes légères et d'alliés, la possibilité de prendre un nombre substantiel de levées (Hd et Ps), très utiles pour augmenter les seuils de démoralisation et protéger les bagages.

La tactique à utiliser avec cette armée, facilitée par un commandement de qualité (jusqu'à trois sous-généraux réguliers), doit être basée sur un emploi offensif des troupes montées. Les troupes légères doivent retarder l'attaque adverse, pendant que l'infanterie intervient en soutien – pour occuper un terrain accidenté ou difficile, pour neutraliser des archers [notamment les Bw (S)] ou des éléphants – ou reste en réserve (pour contrer une percée éventuelle). La polyvalence et la souplesse d'emploi de cette armée lui permettent de s'adapter sans trop de difficultés à la plupart des terrains et adversaires. Tout au plus lui faut il éviter d'affronter un adversaire supérieur en cavalerie sur un terrain trop dégagé ou une armée d'infanterie sur un terrain complètement fermé.

C'est une armée qui bien manoeuvrée est particulièrement efficace en tournoi ; ainsi le vainqueur de la poule antique lors de la coupe d'Europe 1997 jouait cette armée. Les autres armées assyriennes ou assimilées [Assyriens moyen empire (liste n°25), Néo-Babyloniens (liste n°44), empire Néo-Assyrien (liste n°45)] constituent également d'excellentes armées de compétition, leurs caractéristiques étant globalement similaires à celles des sargonides tardifs.

L'infanterie assyrienne, bien que peu nombreuse, est variée et d'excellente qualité. Les Sp et les Ax peuvent être supportés par les Ps, ce qui leur confère une puissance supplémentaire.

– **Néo-Elamites** (liste d'armée n°42, livre 1) : si votre ambition est uniquement de bien figurer en compétition, une armée élamite ne constitue pas un choix optimal. Son commandement constitué seulement de généraux alliés et le fait que le gros de ses troupes soit des masses d'archers de médiocre qualité [Bw (I)] constituent de lourds handicaps. Ceci dit cette armée, outre son caractère exotique, offre des caractéristiques intéressantes susceptibles de donner quelques sueurs froides à tout adversaire. Une cavalerie légère de qualité [LH (S)], les nombreux chariots élamites [Kn (O) ou Cv (O)] constituent une force d'attaque honorable. Les masses d'archers peuvent servir utilement à augmenter les seuils de démoralisation de l'armée, la rendant très endurante. Un minimum d'infanterie de qualité correcte [(auxiliaires (Ax) et archers (Bw et/ou Ps) de classe (O)] permet au moins de soutenir la cavalerie sur une des ailes.

Les alliés, qu'ils soient babyloniens ou arabes, sont des options intéressantes (voir même indispensables !) pour déstabiliser psychologiquement l'adversaire et donner du « punch » à l'armée. Au niveau tactique et organisation, il est clair qu'il vous faudra faire preuve d'imagination suivant la nature de vos adversaires et des terrains. Marches de flancs, embuscades massives, « gros » corps de cavalerie ou de chameaux (pour un allié arabe), constituent quelques options à explorer. Vous n'obtiendrez peut être pas toujours la victoire, mais vous vous ferez certainement plaisir. ❐

Les Assyriens sont des figurines Essex, Chariot Miniatures et Lancashire peintes par Robert Tyson.

Les Elamites sont des figurines Chariot Miniatures peintes par Bruno Kineider.

BIBLIOGRAPHIE

Armies of the Ancient Near East 3.000 BC to 539 BC, Nigel Stillman et Nigel Stallis, WRG Publications.

The Ancient Assyrians, Mark Healy, Osprey Elite Series n°39.

Dictionnaire de l'Archéologie, Guy Rachet, Bouquins Roger Laffont.

Remerciements à Jean Philippe Imbach et Bruno Kineider.

SCENARIO CHAMPS DE BATAILLE

Armée assyrienne

● 1er corps	
– commandant en chef : Reg Kn (S)	34 pts
– gardes : 1 Reg Sp (S) + 1 Reg Ps (O)	9 pts
– infanterie d'élite en ordre serré : 1 Reg Sp (S) + 1 Reg Ps (O)	9 pts
– infanterie d'élite en ordre lâche : 1 Reg Ax (S) + 1 Reg Ps (O)	7 pts
– infanterie de ligne en ordre serré : 2 Reg Sp (O) + 2 Reg Ps (O)	14 pts
– infanterie de ligne en ordre lâche : 2 Reg Ax (O) + 2 Reg Ps (O)	12 pts
– musraya, régiment égyptien : 2 Reg Bw(O)	10 pts
– levées tribales : 2 Irr Ps (O)	4 pts
– 6 bagages mobiles	
14 EE, démoralisation à 5.	
● 2e corps	
– sous général : Reg Cv (S)	30 pts
– chariots : 1 Reg Kn (S)	14 pts
– cavalerie : 4 Reg Cv (S)	40 pts
– kallapani : 1 Reg mtd Ax (S) et 1 Reg mtd Ps (O)	9 pts
7,5 EE, démoralisation à 3.	
● 3e corps	
– sous général : Reg Cv (S)	30 pts
– cavalerie : 4 Reg Cv (S)	40 pts
– éclaireurs à cheval : 1 Reg LH (F)	4 pts
– gimmiriya, régiment cimmérien : 1 Irr LH (F)	4 pts
7 EE, démoralisation à 3.	

Soit au total 270 points, 28,5 EE et démoralisation de l'armée à 15.

Armée élamite

● 1er corps : élamites	
– Teumman, commandant en chef : Irr Cv (O)	17 pts
– chariots : 5 Irr Cv (O)	30 pts
– cavalerie : 3 Irr LH (S)	21 pts
– archers avec bouclier : 4 Irr Bw (O)	20 pts
– archers : 10 Irr Bw (I)	30 pts
– tirailleurs avec arc : 4 Irr Ps (O)	8 pts
– 4 bagages mobiles	
24 EE, démoralisation à 8.	
● 2e corps : alliés élamites	
– général allié : Irr LH (S)	12 pts
– chariots : 5 Irr Cv (O)	30 pts
– cavalerie : 3 Irr LH (S)	21 pts
– archers : 10 Irr Bw (I)	30 pts
– tirailleurs avec arc : 2 Irr Ps (O)	4 pts
20 EE, démoralisation à 7.	
● 3e corps : alliés araméens de la tribu de Gambullu	
– général allié : Irr Cm (O)	11 pts
– chamellerie : 6 Irr Cm (O)	36 pts
– 2 bagages mobiles	
7 EE, démoralisation à 3.	

Soit au total pour l'armée, 270 points, 51 EE et démoralisation à 25,5.

Placement : utilisez les règles données dans *VV* 18. Une colline pentue (ou escarpée) est considérée comme un terrain **difficile**. Les règles de déploiement et les règles spéciales données dans le scénario *DBM* s'appliquent de la même façon. **Note** : les unités obligées de reculer dans le rivière sont considérées comme détruites.

KRIEG !

Une nouvelle approche de la 2e GM

PRENANT ses concurrents à contre-pied, le prolifique éditeur Decision Games nous propose, avec *Krieg !*, un jeu stratégique sur la 2e GM qui se veut avant tout jouable. Et pour un coup d'essai, c'est un coup de maître !

Pierre MIRANDA

La Deuxième Guerre Mondiale au niveau stratégique est un sujet à l'origine de deux jeux cultes : *Third Reich* (et son successeur *Advanced Third Reich*) et *World in Flames (*. On peut encore y ajouter *World War 2* (TSR), moins connu mais tout aussi intéressant. Malgré tous leurs mérites, ces trois jeux partagent les mêmes défauts, à savoir des parties interminables, des règles encyclopédiques, et un coût élevé qui les relèguent malheureusement souvent aux étagères. *Krieg !* apporte la preuve que l'on peut réussir un jeu stratégique qui ne nécessite pas une vie entière pour le jouer.

Dans la boîte au graphisme très réussi, nous trouvons deux cartes extrêmement lisibles représentant un théâtre d'opérations qui s'étend de Gibraltar jusqu'à Téhéran. Les aides de jeu essentiels (tables de combat, coûts de mouvement, etc.) sont imprimés sur la carte. Quant aux pions, à défaut d'être originaux, ils sont très bien conçus : les couleurs identifient clairement chaque camp, et les informations sont bien mises en valeur. De plus, leur quantité reste modeste, ce qui accélère considérablement le jeu et évite les empilements chancelants. Mais la grande surprise vient de la présence de cartes à jouer ! Celles-ci représentent très habilement la planification des opérations, comme nous allons le voir.

Les belligérants

Dans *Krieg !*, trois camps s'affrontent : les alliés (Angleterre, Amérique), l'Union soviétique, et l'Allemagne. Les autres pays, dits « mineurs », peuvent être pour la plupart influencés politiquement et basculer dans un camp comme dans l'autre. Le jeu, idéal à trois, peut bien sûr aussi être pratiqué à deux, un joueur contrôlant à la fois alliés et URSS.

Au chapitre des surprises, nous constatons que la France est considérée comme un pays « mineur », même si elle a un statut particulier. Malgré tout, l'armée tricolore reste puissante. Mais comme il suffit à l'Allemand de capturer Paris pour imposer un armistice, la campagne de France ne dure généralement pas bien longtemps. De même, l'Italie est un mineur susceptible de ne pas rejoindre l'Axe, voir même de se joindre aux alliés ! Moins étonnant, mais toujours aussi discutable, la Suisse est le seul pays de la carte qu'il est impossible de traverser.

Front de l'est, hiver 1943. L'armée rouge fonce vers le Dniepr après le désastre de Stalingrad. En face, un mince rideau de forces allemandes tente de l'arrêter. Le joueur soviétique, s'il joue une carte « blitz », peut espérer s'emparer de Kharkov, Dnepropetrovsk et peut-être même Kiev.

Une des grandes forces de *Krieg !* réside donc dans sa grande liberté de manoeuvre. Il est par exemple tout à fait possible pour l'Allemand d'attaquer d'entrée l'URSS tout en restant quelques tours en paix avec les alliés, ou encore de faire entrer l'Espagne en guerre plutôt que l'Italie.

Les conditions de victoire ont le mérite d'être claires : il faut occuper un maximum d'hexagones stratégiques (Paris, Londres, Leningrad, etc.). Plus un camp en occupe, plus l'initiative bascule de son côté. Cela se traduit notamment par une plus grande facilité à contrôler des pays mineurs, ou encore par des renforts accrus. La partie peut se terminer prématurément par une victoire automatique, si un camp domine largement l'autre. Sinon, on détermine le vainqueur en 1945, voir 1946, si une paix séparée a permis à l'Allemand un dernier sursaut.

Expérience faite, le jeu est équilibré, même s'il est déconseillé de faire jouer l'Allemand par un débutant : mieux vaut lui assigner l'Union soviétique, aux choix stratégiques plus limités en début de partie.

Tradition et innovation

Les 28 pages de règles sont relativement faciles à assimiler. A ce titre, la présence de nombreux exemples est appréciable. La difficulté principale réside, comme d'habitude à cette échelle, dans un nombre assez élevé de règles spéciales, surtout au niveau politique. La base du jeu (mouvement et combat) est assez traditionnelle. Remarquons tout de même la présence de quelques particularités intéressantes. Tout d'abord, une phase de combat « blitz », tout à fait cruciale, qui permet d'attaquer deux fois si la météo et la carte stratégique en jeu le permettent. C'est aussi le seul moyen d'effectuer une opération aéroportée ou un débarquement en règle. Ensuite, il existe de pions quartiers généraux, qui offrent d'importants bonus aux troupes à portée (2 hexagones). Enfin, les zones de contrôle des unités sont perméables. Il est donc possible d'utiliser des tactiques d'infiltration. L'aspect naval et aérien est quant à lui très abstrait, avec seulement quelques marqueurs de supériorité aérienne/navale par camp, mais ses effets sont cruciaux. Par exemple, le succès d'une invasion de la Norvège ou d'une campagne en Afrique du Nord en dépend. A nouveau, le parti pris est clair : le temps gagné en ignorant délibérément les détails permet de bien réfléchir aux choix stratégiques.

La planification stratégique

Venons-en à la grande originalité du jeu : les cartes stratégiques. Afin de simuler l'inertie et la nécessité de planification des opérations, Decision Games a adopté une échelle de temps très astucieuse. En effet, on compte neuf tours de jeu par année : deux en hiver, deux en printemps, trois en été et deux en automne. Or le premier tour de chaque saison, dit « stratégique », impose aux joueurs de prévoir leurs actions pour la saison suivante, et c'est ici que les cartes entrent en jeu...

Le principe est très simple : en début de saison, la carte mise de côté secrètement la saison précédente est révélée et elle déploie ses effets, puis une nouvelle carte est secrètement choisie, qui entrera en vigueur au début de la saison suivante, c'est-à-dire 2 ou 3 tours plus tard. Le choix des cartes déterminera trois paramètres essentiels : les renforts reçus, le type de saison (blitz ou normale) et d'éventuels bonus (politiques ou technologiques). Il est possible de coller à la réalité en jouant les cartes dans leur ordre historique (indiqué sur chaque carte), mais il est bien sur plus tentant de surprendre son adversaire en jouant des cartes alternatives, ou en ne respectant pas l'ordre chronologique.

KRIEG ! SUR INTERNET

Les concepteurs de *Krieg !* ont eu l'heureuse idée de créer un site internet dédié à leur « bébé ». Malgré une présentation spartiate, ce site bénéficie d'un contenu très riche. Tout d'abord, on y trouve les indispensables errata et autres clarifications de règle, très complets, ainsi que différents articles de stratégie fort instructifs. Viennent ensuite plusieurs scénarii. Ces derniers, moyennant quelques modifications de règles, permettent de jouer des parties plus courtes que la campagne. Cela facilite notamment l'organisation de tournois de *Krieg !*. Mais le gros de la page web est surtout consacré à *Totaler Krieg !*, qui n'est ni plus ni moins qu'une extension de *Krieg !*, encore en gestation mais dont on peut déjà se faire une idée assez précise. Il est même possible de la tester, si l'on est prêt à se confectionner des pions maison.

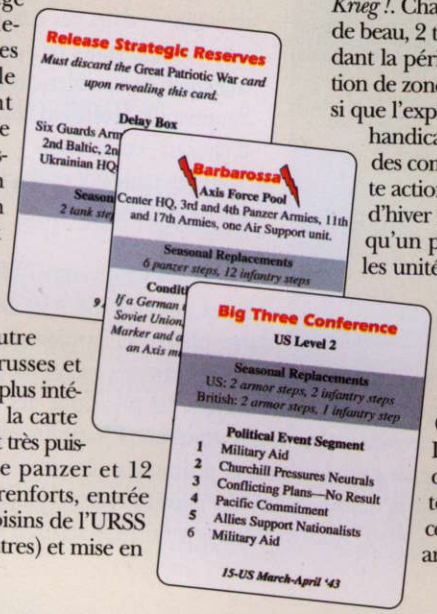
Ajoutons encore que les concepteurs sont atteignables par e-mail pour toute question ou commentaire sur leur jeu. Enfin, signalons qu'il sera bientôt possible de jouer à *Krieg !* par correspondance grâce au logiciel *Aide de Camp* (dont la version 2.0 Windows 95 vient de sortir à point nommé).

Adresse web : http://members.aol.com/alanemrich/krieg-hp.htm

Illustrons par quelques exemples : au printemps 1940, l'Allemagne révèle une carte « Ultimatum » (le choix historique), placée secrètement la saison passée. Par conséquent, elle recevra 4 points d'infanterie en renforts, bénéficiera d'une redoutable saison blitz (c'est-à-dire donnant droit à deux phases d'attaque par tour, si la météo le permet) et pourra en outre tenter d'envahir des pays neutres avant que les alliés ne puissent y envoyer des renforts. Mais l'Allemagne aurait pu aussi opter pour une carte « Traité » (choix non historique), qui permet de tenter de convaincre un neutre de rejoindre l'Axe, au prix de renforts moins nombreux (2 points d'infanterie), et surtout de l'absence du « blitz ». Le joueur allemand décide ensuite de la carte à préparer pour la saison suivante. Va-t-il utiliser « Ultimatum français », en espérant capturer Paris avant l'automne, ou préférera-t-il par exemple jouer « Barbarossa », afin d'en finir avec l'ennemi soviétique ?

Comme on peut le constater, les possibilités sont très larges. D'ailleurs, il en va de même pour les Alliés et l'Union soviétique. Ainsi, l'Allié va-t-il jouer « *Home Defense* », pour renforcer l'Angleterre en prévision d'une tentative d'invasion amphibie par la Wehrmacht, ou plutôt « Prêt bail », afin d'acheminer du matériel de guerre au soviétique ?

L'une des grandes décisions du jeu liée aux cartes est le déclenchement de la guerre totale. En effet, plus de la moitié des cartes, indiquées par un titre en rouge, ne sont jouables qu'une fois la guerre totale déclarée. Or ce douteux privilège revient à l'Allemand. Les cartes de guerre totale allemandes ont certes l'avantage d'être plus puissantes, mais en contrepartie, son déclenchement déterminera l'entrée en guerre des Etats-Unis. D'autre part, les cartes russes et alliées sont aussi plus intéressantes. Ainsi, la carte « Barbarossa » est très puissante : 6 pas de panzer et 12 d'infanterie en renforts, entrée en guerre des voisins de l'URSS (Roumanie et autres) et mise en production de nombreuses unités. Mais il s'agit d'une carte de guerre totale ! Elle accélère donc inévitablement la mobilisation alliée par l'entrée en guerre, à terme, des Etats-Unis, et la mise à disposition, pour eux aussi, de cartes plus puissantes. Remarquons enfin que certaines cartes sont nettement plus importantes que d'autres. Il est donc capital de jouer une carte comme « Staline défie l'Allemagne » (si le Russe est assez téméraire) au bon moment, alors que les cartes « Production de guerre » sont moins délicates.


Release Strategic Reserves
Must discard the Great Patriotic War card upon revealing this card.
Delay Box
Barbarossa
Axis Force Pool
Center HQ, 3rd and 4th Panzer Armies, 11th and 17th Armies, one Air Support unit.
Seasonal Replacements
6 panzer steps, 12 infantry steps
Big Three Conference
US Level 2
Seasonal Replacements
US: 2 armor steps, 2 infantry steps
British: 2 armor steps, 1 infantry step
Political Event Segment
1 Military Aid
2 Churchill Pressures Neutrals
3 Conflicting Plans—No Result
4 Pacific Commitment
5 Allies Support Nationalists
6 Military Aid
15-US March-April '43

LES ÉVÉNEMENTS POLITIQUES

En combinaison avec les cartes d'option, la table des événements politiques apporte une saine dose d'incertitude au jeu. Une carte de « traité », par exemple, donne lieu à un premier jet de dé, qui aboutit soit à l'alliance du pays mineur visé à l'Axe, soit à un second jet dans la table des événements politiques sous « incident diplomatique ». Ce dernier peut alors provoquer un « coup d'état » (le pays rejoint les Alliés !), une déclaration de neutralité, un droit de libre passage, une guerre frontalière (le pays rejoint l'Axe, mais un de ses voisins rejoint les Alliés), ou un troisième jet, cette fois dans la rubrique « agression de l'Axe ». Cette catégorie permet de simuler la relative indépendance des régimes fascistes (et assimilés) de l'époque. Elle peut par exemple déboucher sur une entrée en guerre de la Grèce, menacée par les ambitions impérialistes italiennes, ou encore sur un ralliement de la Yougoslavie à l'Axe par intimidation.

MÉTÉO ET RAVITAILLEMENT

La météo joue elle aussi un rôle capital dans *Krieg !*. Chaque année est composée de 5 tours de beau, 2 tours de boue et 2 tours d'hiver. Pendant la période « boueuse », les blitz, l'infiltration de zones de contrôle, le support aérien ainsi que l'exploitation blindée sont interdits. Ces handicaps, couplés à un malus sur la table des combats, empêchent généralement toute action offensive d'envergure. La période d'hiver impose des limites semblables, quoiqu'un peu moins drastiques. A noter que les unités russes, finlandaises, suédoises ou SS conservent la possibilité d'attaques blitz, une façon élégante de simuler notamment les fameuses offensives d'hiver soviétiques. D'autre part, l'Afrique du Nord et le Moyen-Orient ne sont pas affectés par l'hiver. Les problèmes liés à la météo, ainsi que la plus longue durée de l'été (3 tours de beau), font évidemment de cette période la plus intense de chaque année.

Contrairement à la plupart des jeux opérationnels, les jeux stratégiques ont généralement tendance à représenter les problèmes de ravitaillement de manière très abstraite, avec recours à des points de ravitaillement, par exemple. Dans *Krieg !*, cet aspect est traité de manière très intuitive. En simplifiant, une armée est ravitaillée si elle peut tracer une ligne par route jusqu'à une ville de son pays d'origine. Bien sûr, il est aussi possible d'être ravitaillé outre-mer via des ports. L'absence de ravitaillement a des effets radicaux : l'unité est essentiellement incapable de bouger (sauf en mouvement de réserve) ! L'attaque est donc à peu près impossible sans ravitaillement. Or en observant la carte, on constate que certains goulets d'étranglement sont particulièrement vulnérables. Ainsi, un Allemand opérant en Turquie a tout intérêt à surveiller le détroit du Bosphore...

UN JEU INCONTOURNABLE

Equilibré, rapide et élégant, *Krieg !* apportera aux nombreux joueurs intéressés par la Seconde Guerre Mondiale la réponse à leurs espoirs. Plus besoin de mobiliser tout un appartement pendant six mois pour enfin découvrir ce qui serait arrivé si Gibraltar était tombé, si Staline avait rompu le pacte germano-soviétique, ou encore si la Turquie était entrée en guerre !

Pas besoin non plus de digérer des dizaines de pages de règles. Pour certains, *Krieg !* manque de réalisme historique et ne rentre pas suffisamment dans les détails, mais pour d'autres, et ils sont nombreux à en croire la presse spécialisée d'outre-Atlantique, il s'agit d'une petite merveille de finesse et de jouabilité renforcée par une présentation solide et un prix abordable. Enfin, *Totaler Krieg !* (voir encadré) pourrait bien réconcilier les deux camps en fournissant une version plus élaborée de cet excellent jeu. ❐

KRIEG !

Jeu en anglais de Steven Kosakowski, édité par Decision Games, sur la Seconde Guerre Mondiale en Europe. Comprend 2 cartes, 420 pions, 101 cartes d'option, 3 tables d'organisation des armées, et trois aides de jeu. Une campagne de 57 tours. Complexité moyenne.

Qualités : Choix stratégiques très larges et extrêmement bien rendus. Suspens permanent. Règles précises. Aspect « gestion » réduit au minimum. Bonne qualité graphique d'ensemble et faible encombrement. Support internet. Jouabilité et cohérence du tout.

Défauts : Absence de commentaire historique. Graphisme des cartes trop sobre. Règles d'empilement déroutantes.

PEINTRE AUX ARMÉES

La peinture des figurines 25 mm

APRES la peinture sur fond noir présentée dans le n° 9 de VV, la peinture sur fond blanc, similaire par plusieurs aspects mais plus longue et plus détaillée, est préférable pour les figurines 25 mm.

Christophe CAILLAUD

La technique que nous allons décrire ici est celle qui a été mise au point par Christophe Caillaud, figuriniste connu de nos lecteurs puisqu'il peint nombre de sujets 25 mm que nous présentons dans la rubrique « Nouveautés ». Les exemples choisis sont un fusilier français 1806 et un chevalier en armure. Un tableau récapitulatif indique les lavis et brossages à utiliser en fonction de la couleur principale.

1 - Préparation

Comme n'importe quelle figurine, une 25 mm doit être soigneusement ébarbée avant peinture, mais, de plus, elle nécessite souvent de petites opérations supplémentaires. En effet, à cette échelle, les armes sont disproportionnées (baïonnettes, lames de sabre...) et il est néces-saire de les affiner en les retravaillant avec de fines limes. Ne pas oublier, après ces opérations, de brosser très soigneusement la figurine (à l'aide d'une brosse à dents par exemple) pour chasser la poussière de plomb qui s'est incrustée dans les creux et les plis.

2 - La sous-couche

On utilise de la peinture acrylique blanche , elle est passée à la bombe ou mieux au pinceau, ce qui permet de bien suivre les creux et reliefs et de déposer une couche suffisante pour bien « soutenir » les couleurs définitives. On laisse ensuite sécher, ce qui est assez rapide avec l'acrylique.

3- Les couleurs de base

Ce sont celles des principales parties de l'uniforme. Ces teintes de base sont passées avec précision, en évitant de déborder sur les surfaces avoisinantes.

4 - Le lavis

Cette étape va permettre de marquer les ombres pour donner du relief à la figurine. On utilise deux lavis de base : le chocolat pour les visages, les rouges, les orangés, les beiges clairs ou foncés, les différentes teintes de marron, les ors, les cuivres et les laitons ; le noir pour le blanc et toutes les teintes foncées (bleu, vert...), les gris et les argents (voir tableau). On procède à une forte dilution de la couleur, puis avec l'extrémité du pinceau, on laisse couler ce dilué dans les creux.

Le temps de séchage est un peu plus long car ce mélange est liquide. Pour le rouge, après le lavis, je procède à un dernier blanc sur les plis, puis je repasse en rouge vif.

TABLEAU DES COULEURS

Teinte principale	Lavis	Brossage
blanc	gris	blanc
vert	noir	vert + jaune ou blanc
gris	noir	gris + blanc
jaune	brun cuir	jaune + blanc
chocolat	noir	chocolat + brun cuir
bleu	noir	bleu + blanc
rouge	chocolat	–
chair bronzée	chocolat	chair + blanc
or	chocolat	or
argent	noir	acier + argent
noir	gris	gris

5 - Le brossage

On utilise deux techniques différentes selon les surfaces à traiter.

Pour les surfaces importantes, on procède à un « brossage ». Mélanger la couleur de base avec l'éclaircissement demandé, puis brossez le pinceau sur un papier absorbant afin qu'il reste très peu de mélange sur les poils. « Brosser » ensuite la couleur à éclaircir en procédant d'une main légère, sans trop appuyer, dans le sens inverse des plis de la gravure. On peut être amené à recommencer plusieures fois cette opération pour obtenir le résultat désiré.

Pour les petites surfaces (cordons de shakos, épaulettes, boutons), on pratique le « dessiné », technique qui consiste à passer le mélange uniquement sur les « ressorties de gravure », c'est-à-dire sur les surfaces en relief. Il faut prendre garde à ne pas supprimer les ombres précédemment obtenues grâce au « lavis ».

6 - Les finitions

A ce stade, il s'agit non seulement de traquer tous les petits défauts et de les rectifier, mais encore d'apporter les petits plus qui font la différence. Un petit « truc «, parmi tant d'autres : si vous voulez obtenir des ors bien brillants, déposer un peu de peinture Humbrol de la teinte choisie en la prélevant là où elle est la plus épaisse dans le pot. Déposez-la sur votre palette et laissez-la sécher une dizaine de minutes, puis rajoutez-y une touche de White Spirit et appliquez.

Ajoutons, pour finir, que la technique que nous venons de décrire s'applique exactement de la même manière aux figurines de plus grande taille (54 mm notamment). ❐

OPERATION EXPORTER

L'invasion du Levant 1941

OPÉRATION *Exporter* est un scénario sur l'invasion du Levant par les troupes alliées en juin-juillet 1941, pour le jeu *War in the Desert* de la série *Europa*.

Grégory ANTON

Depuis la fin de l'année 1940 les dirigeants des Forces Françaises Libres militent afin qu'une opération soit menée contre le Levant (la Syrie et le Liban sous mandat français) dont les autorités demeurent fidèles au gouvernement de Vichy. Le commandement allié, cependant, ne donne aucune suite à ces demandes car ses préoccupations face aux forces armées italiennes et allemandes lui suffisent. Pourtant, lorsque le gouvernement de Vichy apporte ouvertement son soutien à la révolte irakienne et autorise les avions des puissances de l'Axe à transiter par la Syrie pour se rendre en Irak, les alliés reconsidérèrent la menace potentielle de cette présence française dans la région.

Finalement, les troupes alliées commencent à envahir le Levant le 10 juin 1941. Suite aux affirmations des FFL, il y a alors l'espoir d'une conquête sans combat. Mais bien vite les troupes australiennes comprennent qu'il leur faudra combattre durement avant de parader dans Beyrouth...

MATÉRIEL

Opération *Exporter* est un scénario pour le jeu *War in the Desert* de la série Europa. Il oppose un joueur allié à un joueur qui dirige les forces françaises de Vichy. Ce scénario utilise les règles de et les pions de *War in the Desert*.

La surface de jeu correspond à la moitié sud de la carte 21 A et au quart sud-est de la carte 20A.

REGLES SPÉCIALES

● **Durée du scénario** :

Le scénario débute avec le tour allié de Juin 1/41 et s'achève à la fin du tour français de Juillet ll /41 ou au moment de la reddition française.

● **Contrôle des territoires** :

Le joueur allié contrôle en début de partie Chypre, la Palestine, la Transjordanie et l`Irak. Le joueur français contrôle en début de partie le Liban et la Syrie. La Turquie est neutre et aucun des deux belligérants ne peut y envoyer de forces.

Une automitrailleuse Panhard type 165/175 détruite et photographiée par les Britanniques le 21 juin 1941 sur la route de Quaitra en Syrie. Les véhicules qui auront échappé à la destruction seront récupérés par les Forces Françaises Libres. (*photo IWM*)

● **Royal Navy** :

Le joueur allié dispose d'une task force qui peut fournir à chaque tour de jeu complet un appui d'artillerie aux forces terrestres. Cependant à partir de sa deuxième utilisation au cours du scénario, chaque fois que le joueur allié s'en servira il donnera un point de victoire au joueur français.

● **Ravitaillement allié** :

Lorsqu'il faut considérer le ravitaillement des forces alliées, toutes les voies ferrées quittant la carte par le bord sud sont supposées mener à un terminal de ravitaillement allié. Notez que la voie ferrée en 21A:5105 sort-bien de la carte par le bord sud.

● **Zone climatique F** :

Conformément aux règles de *War in the Desert* les brigades/régiments en zone climatique F ont des Zones de contrôle et il est impossible d'y faire du mouvement administratif en dehors des routes.

● **Capitulation française** :

Au début de chaque phase initiale française les deux joueurs vérifient si les conditions d'une capitulation françaises sont remplies. Si ce n'est pas le cas, le joueur français gagne 3 points de victoire (PV). Sinon, la partie s'arrête immédiatement et les joueurs totalisent leurs points de victoire pour déterminer le gagnant. Dans ce dernier cas les unités encore présentes sur la carte ne sont pas considérées comme éliminées pour les conditions de victoire.

Les conditions de la capitulation française au Levant dépendent de la proximité des alliés des trois principales villes de la région : Alep (21A:3231), Damas (20A:4505) et Beyrouth (20A:4207).

La résistance française au Levant s'achève lorsque :

– soit deux de ces trois villes sont occupées par une unité alliée ;

– soit ces trois villes sont occupées par une unité alliée et/ou adiacentes à une unité alliée ravitaillée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français est le seul à gagner, et à perdre, des points de victoire comme l'indique le tableau qui suit. Les joueurs font le total des points de victoire obtenus à la fin du scénario, soit suite à une reddition des forces françaises, soit au terme du tour de Juillet II/41.

– Par tour de résistance des forces françaises du Levant	+ 3
– Par unité aérienne alliée :	
détruite	+ 2
endommnagée	+ 1
– Chaque ER allié détruit	+ 1
– Chaque utilisation de la Royal Navy (sauf la première fois)	+ 1
– Par unité aérienne française :	
détruite	– 2
endommagée	– 1
– Les forces françaises ont capitulé	– 10

● **Niveaux de victoire**:

– Victoire stratégique française:	10 + PV
– Victoire majeure française:	6 à 9 PV
– Victoire marginale française:	3 à 5 PV
– Match nul:	- 2 à 2 PV
– Victoire marginale alliée:	- 3 à - 5 PV
– Victoire majeure alliée:	- 6 à - 9 PV
– Victoire stratégique alliée:	- 10 PV ou moins

FORCES INITIALES

● **Français de Vichy** :
Les forces françaises se placent en premier sur la carte. Elles le font comme l'indique l'ordre de bataille des nations neutres de *War in the Desert* (p. 4, première colonne).

● **Alliés** :
Capacités ferroviaires : Réseau palestinien/transjordanien : 4 ER. Réseau irakien : 4 ER.
Aérodromes d'une capacité de 3 en 20A:5010 et 21A:5007.
Middle Eas t: 5 SMP.
Near East : 5 SMP.
Breakdown box :
1 x 6-8* Inf XX 10 (Ind)
Royal Navy available box :
1 x 4 pts TF (RN)

Les forces alliées se placent après le déploiement des forces de Vichy.

– En Palestine :
1 x 8 inf HQ 7 Aus
2 x 2-8 inf X 21 Aus, 25 Aus
2 x 1-8*cav X 5,6
1 x *Transport counter* (1 RE)
2 *steps of attack supply*
– En Palestine ou en Transjordanie (sur ou à l'ouest de 20A:5106) :
1 x 2-8* inf X 5 (Ind)
– En Transjordanie :
1 x 3-8* inf X 1 FL (Fr)
– A Famaguste (20A:3512) :
1 x 0-8 Mar Cmdo II ME
– Hex. 21A:5005 :
1 x 2-1-10* mot X Hab
– Hex. 21A:5105 :
1 x 2-8* inf X 21 (Ind)
2 x 1-8* inf X 17, 20 (Ind)
1 *step of attack supply*
– Sur les bases aériennes alliées :
1 x Hurri 1 5F5 1/8
1 x Blen 4 3B3 1-2/23
1 pt DCA

● **Renforts** :
(il n'y a aucun remplacement)
– Juin I/41
Tour allié : rien
Tour français :
1 x LeO 451 3B5 2-5/25
– Juin II/41
Tour allié :
A Jérusalem et/ou Tel Aviv:
1 x 8 inf HQ 70
2 x 2-8 inf X 16, 23
1 x Well 1 C 3NB4 1-6/28
Tour français : rien
– Juillet I/41
Tour allié :
A Jérusalem et/ou Tel Aviv:
1 x 2-8 inf X 17Aus
1 x Hurri 1 5F5 1/8
1 x P-40C 5F5 1/13 (SAAF)
2 steps of attack supply
Disponible dans la *Breakdown box* :
1 x 7-8 Inf XX 7 Aus
Tour français : rien
– Juillet II/41 :
Tour allié :
A Jérusalem ou Tel Aviv :
1 x 2-8 inf X 14
Disponible dans la *Breakdown box* :
1 x 7-8 inf XX 70
Tour français : rien

EPILOGUE

Le général Henri Dentz fit face à l'invasion alliée avec un certain brio, en n'hésitant pas à mener plusieurs contre-attaques qui auraient pu être décisives plutôt que de rester sur la défensive. En fait, la faiblesse de ses moyens et l'éloignement de ses bases ne lui permirent que de réaliser une honorable résistance.

Côté allié, cette invasion fut lancée avec des forces insuffisantes. Après l'échec de l'opération *Battleaxe* face à Rommel, le général Auchinleck, le nouveau comrnandant allié pour le Moyen-Orient, envoya des renforts afin de conclure cette campagne au plus vite.

Les opérations militaires cessèrent au début juillet 1941 alors que Damas était tombée et que des colonnes alliées se trouvaient aux portes de Beyrouth et d'Alep. Résultat historique : Victoire marginale des alliés. ❐

Remerciements à Franck E. Watson et au Europa Magazine n°33.

VENTE PAR CORRESPONDANCE
LIVRAISON SOUS 48H : 35 F
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F
ENVOIS A L'ETRANGER : 70F
Paiement par Carte Bleue, chèque ou mandat

JEUX DU MONDE

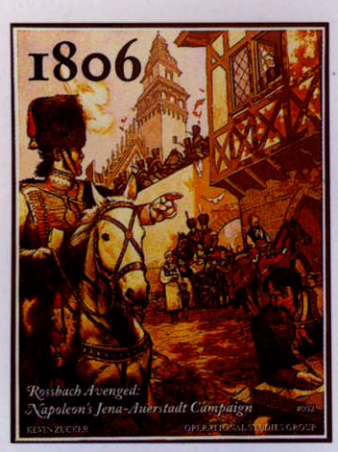
TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE 5T JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS
...OIRE WISH EDITIONS
...ginal 320
...tland 320
...icana 320
...s et le Glaive 320
...ire 285
...olution 320
...UX DESCARTES
...ne D.B. Normandie 150
...ia 239
...rges 152
...n Bien Phu 139
...dland 150
...nds Stratèges 299
...nnibal 235
...rk 218
...kov + Rostov 275
...Aigles 276
...e Big Horn 260
...ava 218
...Havoc 210
...iège 210
...Croisades 250
...r chateau des Templiers 162
...a cité médiévale fortifiée 162
...amourai 224
...Kings 254
...erino 139
FLAM
...a
...andria, 1801 275
...Ailes de la Gloire 285
...h Frankreich 256
...Rivoli 1797 369
...unto 369
...QR. 369
...éphant de Guerre 123
...onsuls 123
...es victoires de Pyrrhus 123
...grad "Uranus" 275
...Koppour 275
• - ASL Classic 105
- Action Pack #1 139
- Pegasus Bridge 225
- Squad Leader maps 1 à 43 (pièce) 45
- ASL '96 Pack Scenario 70
- Gemblioux 'le Feint 119
- Scrounging ASL News 90
- ASL News Pack I 65
- ASL '97 Pack «Aussie» 70
- ASL News Pack II «The Bulge» 70
- ASL Euro Pack III 70
Squad leader 225
- Cross of iron 190
- Crescendo of doom 225
- GI Anvil of victory 255
Up front (Squad Leader card game) 225
- Banzai 120
"1776" 265
Advanced third reich 379
- Rising Sun 380
Age of Renaissance 375
Air Force Dauntless Combo 299
• Atlantic Storm 189
...uf 1191 119
...rines 109
...hilinden 129
ANGLAIS
...d in Flames Deluxe 895
...d in flames, classic 410
...IF, Counter Sheets 190
...IF, Deluxe Maps 170
...IF, Deluxe Rules 125
...IF, Deluxe Update 375
...ips in Flames 189
- Planes in Flames 170
- Africa aflame 135
- Asia aflame 140
- WIF, Annual 94/95 185
- Fatal Alliances
ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky
AVALANCHE PRESS
The Invasion of Italy 289
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Red Parachutes ' Crossing the Dnepr 289
Blood on the Snow 165
The Great War at Sea 260
Operation Cannibal 169
Red Steel 265
Kremlin
London's Burning
Longest Day 245
Luftwaffe 315
Machiavelli 250
Maharaja 299
Main Battle Tank 165
Midway 379
Mustangs 190
Napoleon's battles 149
- Napoleon's battles expansion II 205
New World 275
Panzerblitz 380
Panzerleader 245
Patton's best 265
Platoon 299
Raid on Saint-Nazaire 190
Roads to Gettysburg 115
Siege of Jerusalem 105
Son of D-Day 115
Stonewall Jin the valley 265
Stonewall Jackson's way 70
Stonewall Last Battles 70
Storm over Arnhem 125
Successors : Alexander's Empire 105
Tac Air 105
Third reich 139
Turning point Stalingrad 225
War & Peace 45
We the people 70
Wooden ships & iron men 119
VICTORY GAMES
Across five aprils 65
Ambush 70
- Purple heart 70
- Silver star 70
- Leatherneck 225
Carrier 190
Central America 225
Civil War 255
Flashpoint Golan 225
France 44 120
Gulf Strike (3rd Edition) 265
- Desert Shield Expansion 69
Lee vs Grant 380
N.A.T.O. 375
Omaha Beachhead 299
Open fire 189
Pacific War 190
Pax britannica 175
Second Fleet 159
Third Fleet 270
Sixth Fleet 190
Seventh fleet 275
Shell shock 265
Tokyo express 275
CLASH OF ARMS
6 Days of Glory 239
1807 : The Eagles turn East 340
Achtung Spitfire 265
Autumn of Glory (Chickamauga) 265
Battle of the Bulge (livre) 190
Borodino '41 225
Campaign of Robert E. Lee 249
Chancellorsville 285
Clash of Armour 225
- From Golan to Sinai 265
- Rommel's Battles 645
Close Action Fighting Sail 225
Command at Sea 265
- Rules 225
- Scenario 265
- Ship data 225
- Counter Sheets 190
- Referee 245
- Player's handbook 110
- No sailor but a fool 190
- Supermarina II 175
Supermarina I 225
- Scenarios 199
- Data annexes 130
- Counter Sheets 105
Emperor Returns 225
Flint & Steel 225
From Valmy to Waterloo 159
~ Battles of French Revolution Vol.1 265
Harpoon 4th Edition 265
~ Player's Handbook 210
~ Rule Book 109
~ Naval Review 1997 379
• - Sea of Dragons 225
Home Before Leaves Fall 225
Iena 210
Kolin, Fredrick's first defeat 265
La bataille d'Auerstaedt 299
La bataille de Mont St. Jean 170
- Mont St. Jean Deluxe
La bataille de les quatre bras
La bataille de Ligny 205
La bataille de Coruna ÉPUISÉ
La bataille de Wavre 225
La bataille de Talavera 190
La bataille d'Albuera 150
Landships 245
Lee Takes Command 225
Leuthen 190
Marching through Georgia 349
Mississipi Fortress 114
Napoleon at Leipzig (Gold) 275
Operation Spark - Leningrad 299
Over the reich 220
Prelude to Disaster (WWII) 150
Regulations year XXII (La Bataille) 135
The Army of the Heartland 219
The King's War 370
The Speed of Heat 180
The War for the Union 265
Zorndorf (7 years war) 270
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 225
East Front 299
- Volga Front
Napoleon - Waterloo 270
Québec 1759 275
Rommel in the desert 360
Sam Grant 279
War of 1812 195
West Front 245
- Med front 225
- Euro Front 299
275
DECISION GAMES
30 Years War Quad N.D.
Across Suez 150
Antietam Campaign 139
Barbarossa 335
Battle for the Ardennes 139
Battle for Germany 105
Battle over Britain 130
Cobra 105
Blue and Grey 65
Emperor's First Battles 35
Empires at War 190
Firefight 139
Four battles of the Ancient World I 379
Four battles of the AncientWorld II 110
Krieg (WW II) 130
Leningrad 105
Lords of the Sierra Madre 259
Napoleon First Battle 270
Napoleon's Last Battles 270
Over the Top 420
Rebels & Redcoats II 65
Seven Days Battles 125
Spies 150
Sun never sets 350
The Alamo 720
The '45 299
The Forgotten War (Korea) 299
Twilight War 270
World of the Rebellion 640
F.G.A.
Bastogne 285
Defiant Holland 450
Kasserine 330
Remagen 225
War for the Motherland 270
THE GAMERS 245
April's Harvest 180
Ardennes 399
Austerlitz 145
Black Wednesday 240
Champion Hill 299
Enemy at the Gates 295
Force eagle's war 275
Gaines Mill 255
GD '40 Sedan 139
GD '41 395
Hube's Pocket 270
Hunters from the sky 299
In their quiet fields 289
Leros 299
Marengo
Matanikau : Guadalcanal 42
No Better Place to Die 340
Objective : Schmidt '44 395
Stalingrad Pocket II 159
Tunisia 275
Yom Kippur 240
GDW 299
Bloody Kasserine 240
Command Decision II 390
- Armies of the Second WWII 270
- Over the Top 265
- Command Post #4, #6, #6
- Command Post #10
Harpoon 265
- Battles of the 3rd WW 99
- Data Annex 225
Phase Line 'Smash 240
Race for Tunis 240
Stand & Die 115
Tet offensive 190
Volley & Bayonet - rules 150
- Great Battles of American 225
225
GMT
"1863" 150
Africanus (SPQR) 225
Air Bridge to Victory 330
Barbarossa 105
Battles for North Africa 380
Britain Stands Alone 210
Consul for Rome (SPQR) 225
Crisis : Korea 1995 265
Crisis : Sinai 1973 239
Diadochi (Alexander) 190
Eighth Air Force 150
Glory (A.C.W.) 279
Invasion : Norway 1940 150
Julius Caesar 225
- Dictator 345
• - Jugurtha 150
Lion of the North : Breitenfeld 265
Lost Victory
Operation Mercury : Crete 41
* Phalanx (Alexander) 105
Pyrrhus Victory (SPQR) 140
Rise of the Luftwaffe 109
Samurai 109
The battles of Waterloo 230
Typhoon
Silver Bayonet
295
GRD 299
Balkan Front 245
Fire In the East 345
For whom the bell tolls 295
Second Front 420
The Urals 255
War in the desert 345
Winter war 270
MOMENTS IN HISTORY 345
A Famous Victory 395
All Quiet on the Western Front 265
Eastwall : Battle for the Dnepr 235
Fields of Glory 299
• Iron Bottom Sound II 220
Piercing the Reich 255
Triumphant fox 295
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 240
Stalingrad Pocket II 259
OMEGA GAMES 355
Victory in Europe - 2nd Edition 299
Carrier war
Desert victory
OPERATIONAL STUDIES GROUP 135
Napoleon at Bay ÉPUISÉ
•1806 : lena-Auerstadt Campaign 105
70
WEST END GAMES 49
Against the reich 62
Air-Cav N.D.
Soldiers 55
Tank Leader - western front 85
W.W.W. 225
"1944" : The Second Front 135
Aachen 299
Aces High : War in the air 299
American Aces 99
Arabian Nightmare - Desert Storm 125
Army Group Center 299
Barbarians 120
Battle of the Alma : Crimean War 225
Blood and Iron : Franco/ Prussian War 415
Blitzkrieg in the South 275
Campaigns of the Civil War : 2 in 1 220
Chinese Civil War 115
Crimean Shield 265
Crossbow & Cannon II 295
Duel for Kharkov 120
Endkampf : Ostpreussen Last Battle 265
Frederic the Great (7 years war) 245
Fury on Champlain 270
Give me Liberty 340
Henry V - Ziplock 120
Ironsides - Irish Rebellion 145
Lawrence of Arabia 265
Long Lance & Henderson : Guadalc. 219
Modern Naval Battle III 240
Napoleon at Autertitz 145
Napoleon's later battles I 115
Panzerkrieg 190
Raid on Richmond 299
Royalists & Roundhead II ou III 345
Run silent, run deep 345
Salvo 150
Salvo II
Scratch One Flat Trop 299
Sink the Bismark 480
Spires of the Kremlin 445
Spitfire : War in the Air 835
Sword & Shield 130
S.S. Amerika 595
Tarawa 245
The last blitzkrieg
The defense of Rorke's Drift
Tide of Fortune
To the Far Shore 295
VI against Rome 345
XENO GAMES 269
Emperors of Europe 330
Florida : Age of Discovery 299
Longstreet Assault 265
Seakrieg 4th ed. 225
This Allowed Ground 265
World at War (Axis & Allies) 175
XTR 240
Back to Iraq 150
Black Gold 155
Fateful Lightning 150
Mississipi Banzai 209
Seven Seas of Victory 180
Smithereens - End of WWII in Europe 175
Victory in Normandy 209
Wahoo 105
DIVERS 150
A bold Stroke 240
Age of Aces 95
Bastogne or Bust 225
Bloodiest Day (Antietam) 259
Bodyguard Overlord 255
Chosin (Korean War) 225
Dambusters 125
Eagles of the Empire : Borodino 265
Eagles of the Empire : Friedland 1807 265
Gettysburg, 3days in July 299
Napoleon on the Danube 185
Rebel Yell 295
Spearhead Armor Rules 175
Tactical Command 340
The battle for Dresden 225
The Legend Begins - Afrika 265
They Met at Gettysburg 240
Wingleader 185
Wings (2nd Ed.) 299
MAGAZINES
Command 34, 35, 37, 39 240
Command 18, 20, 21,23 à 26, 30 à 32 110
Command 36, 38 175
Command 40, 41, 42, 43, 44, 45 240
Command 45 (Sea Lion & Yarmuk) 189
• Command # 47 (Albion & Attila) 240
Europa News # 50, 51,52, 53, 54, 55, 56 49
• Europa News # 57 49
Strategy & T. #143 à 160 95
Strategy & T. #161 à 178 115
Strategy & T. # 179, 180, 181, 182 135
Strategy & T. # 183, 184, 185, 186, 187 135
• Strategy & T. # 188 (Kiev + Rostov) 150
JEUX DE CARTES
Dixie : Bull Run 55,00
Dixie : Bull Run Full Set 325,00
Dixie : Shiloh 55,00
Dixie : Shiloh Full Set 649,00
Dixie : Gettysburg 59,00
Eagles : Waterloo 55,00
Eagles : Waterloo Full Set 489,00
Echelon of Fire / Fury Starter 65,00
- Echelon of Fire / Fury Booster 22,00
Pacific Campaign Starter 65,00

» indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 28/01/98et le 24/03/98 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition



1806

L'éditeur OSG (Operational Study Group), célèbre dans les années 1980, est relancé par Kevin Zucker. Après la réédition de *Napoleon at Bay* il y a quelques mois (voir *VaeVictis* n°17), voilà maintenant ***1806***.

1806 reprend à la lettre les règles, à l'échelle de la division, misent au point par Zucker pour *The 6 Days of Glory* (Clash of Arms, voir VV n°17). Le jeu porte sur la période du 7 au 18 octobre 1806, qui voit la Grande armée de Napoléon venger la honteuse défaite de Rossbach (1757) par une série éclatante de victoires : Saafeld, Iéna et Auerstadt !

Inutile de répéter le bien que nous pensons de ce système de règles, auquel nous avons accordé le titre du meilleur jeu napoléonien de l'année 1997... Bien que *1806* soit légèrement plus complexe, l'impression générale reste la même. Les innovations sont surtout graphiques. La carte, deux fois plus grande que celle de *The 6 Days of Glory*, est de Joe Youst ; elle est d'un style classique, sobre et précis. Les 280 pions ont été dessinés par Roger Mc Gowan, le graphiste attitré de GMT Games, qui a réalisé entre autres les pions de *SPQR* ou *Alexander*. Ils ont perdu en finesse mais énormément gagné en lisibilité.

Les maîtres mots de *1806* demeurent la jouabilité et la variété. Le jeu ne compte pas moins de neuf scénarios en tout, cinq couvrant des batailles d'une journée (trois tours de jeu !) et quatre des campagnes de plus d'une semaine. On peut donc s'y consacrer avec un budget temps allant d'une heure et demi à quatre ou cinq heures. Pour améliorer encore l'accès aux jeu, Zucker nous fourni trois aides de jeu parfaitement conçus, destinés à faciliter le déploiement des unités et la compréhension de l'ordre de bataille. Le tout est bien entendu accompagné d'un très riche livret de notes historiques. Kevin Zucker reste bien à ce jour le plus grand serviteur ludique de la cause de Napoléon I[er] et ses jeux les plus agréables du marché !

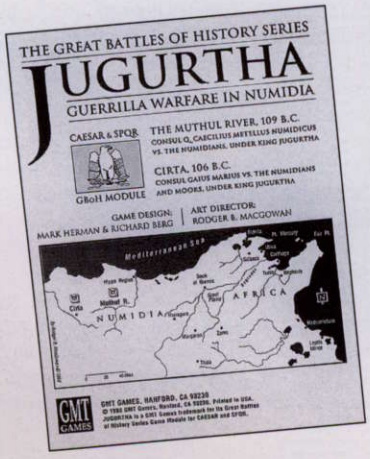
Frédéric BEY

1806 : jeu en anglais édité par OSG, de faible complexité comprenant 280 pions en couleurs, deux cartes. Prévu pour deux joueurs, il est possible d'y jouer en équipe.

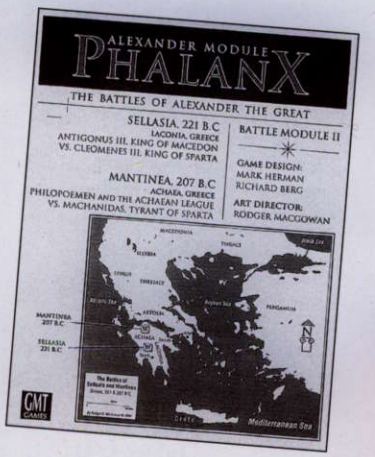
PHALANX ET JUGURTHA

Le « Projet 500 » de GMT Games, qui consiste à fabriquer les jeux d'un catalogue dès que 500 commandes fermes sont passées, porte ce mois-ci ses premiers fruits, avec deux nouveaux modules pour la série *Great Battles of History* :

– ***Phalanx*** est la seconde extension pour *Great Battles of Alexander* à voir le jour (la première, *Diadochoï*, date de 1995). Vendu en pochette, ce module porte sur deux batailles de la période hellénistique (Sellasie, 221 av. J.-C. et Mantinée, 207 av. J-C.) où se sont effondrés les derniers espoirs de grandeur et d'indépendance de Sparte. Il comprend un livret de scénario, une grande carte divisée en deux (une moitié pour chaque bataille) et une planche de 125 jolis pions au standard *GBoH*. Aucune modification notable n'est apportée aux règles de base de *Great Battles of Alexander*. Le charme de *Phalanx* vient de la taille raisonnable des armées en présence et du peu de temps nécessaire pour terminer les parties (2 heures à 4 heures maximum). Pour Sellasie, les Spartiates de Cléomènes sont moins nombreux que les Macédoniens d'Antigone III, mais ils disposent d'une meilleure position de départ, à l'abri d'un fossé de protection. Cela ne les a pas empêché de succomber face aux phalanges macédoniennes... A Mantinée, les forces sont équilibrées et c'est surtout les qualités de général de Philopoemen, le chef de la ligue achéenne qui, en surpassant largement celles de Machanidas, le tyran de Sparte, rendent la tâche très difficile pour les Lacédémoniens. *Phalanx* est somme toute un module agréable et classique où l'on retrouve les mécanismes assez simples des batailles entres phalanges ou hoplites, même si quelques troupes légères viennent agrémenter la partie.



– ***Jugurtha*** est un produit de conception strictement similaire. Il traite des deux plus grandes batailles de la « guerre de Jugurtha » qui opposa Rome au turbulent et brillant roi numide. La bataille de Muthul (109 av. J.-C.) s'achève sur une victoire incomplète du consul Metellus sur Jugurtha. Cirta (106 av. J-C.) représente par contre une victoire totale du fameux consul Marius et marque la fin de l'aventu-



re de Jugurtha qui finira sa vie dans les geôles de Rome. *Jugurtha* est le second module d'extension pour *Caesar* (le premier, *Dictator*, date de 1995), il comprend une carte et 140 pions (majoritairement des troupes numides et des chefs). *Jugurtha* est beaucoup plus riche et difficile à maîtriser que *Phalanx*. En effet, les affrontements proposés relèvent plus de la guérilla et des techniques de harcèlement que de batailles rangées.

C'est le rôle du roi numide qui est le plus difficile à prendre en charge. Jugurtha doit parvenir à lancer des attaques rapides et multiples, surtout avec sa cavalerie, et doit se retirer et se protéger des contre-attaques organisées des Romains. A Cirta, il est difficile de venir à bout de Marius, surtout si le joueur qui s'en occupe est un tant soit peu capable. Par contre à Muthul, même si elle est difficile à obtenir, la victoire de Jugurtha ne semble pas hors de portée. Pour les deux batailles, 5 heures environ sont nécessaires. *Jugurtha* propose en outre des compléments intéressants et originaux aux règles de base de *Caesar* : un système de commandement particulier pour les Numides, des règles spéciales de harcèlement pour la cavalerie légère, de tir d'artillerie avec les scorpions ou de mouvement sur route pour les Romains... *Jugurtha* est donc un module vraiment original et particulièrement intéressant pour les passionnés d'histoire romaine.

Frédéric BEY

Phalanx et ***Jugurtha*** : modules d'extension, en anglais pour *The Great Battles of Alexandre* et *Caesar* (GMT) comprenant chacun une carte et 140 pions (attention, nécessitent les boîtes de bases).

LE RETOUR DE JACK GREENE

Les amateurs de simulations navales, peu gâtés ces dernières années, se réjouiront de l'édition, coup sur coup chez Moments in History, de deux jeux signés par un spécialiste du genre : Jack Greene. Spécialiste est bien le terme approprié puisque la production de cet auteur est intégralement consacrée à la simulation de nombreux épisodes de la guerre navale au XX[e] siècle. On peut ainsi citer *Bismarck* (Avalon Hill), *Tsushima* (*Strategy & Tactics*), *Royal Navy*, *Iron Bottom Sound*, *Destroyer Captain*, *Norway 1940* (Quaterdeck Games) sans oublier le mythique *Fleet Admiral*, énorme jeu centré sur les batailles navales de la Première Guerre mondiale et dont la réédition est également envisagée chez Moments in History.

IRON BOTTOM SOUND II

Déjà publiée en 1981, cette simulation fait donc l'objet d'une réédition quelque peu « dépoussiérée », ne fut-ce qu'au niveau de la présentation générale (avec des pions plus attrayants).

Cette production permet aux joueurs de se plonger au cœur des combats navals de surface (donc sans intervention de l'aviation) durant la Seconde Guerre mondiale, et ce au niveau tactique (un hex = 600 yards, un tour de jeu = 3 minutes). La plupart des scénarios reproduisent les affrontements ayant opposé les marines japonaise et américaine pour la maîtrise des mers autour de Guadalcanal : batailles de Savo, Tassafaronga, Empress Augusta bay, etc. Mais on trouve également l'interception d'un convoi italien en Méditerranée ainsi qu'un affrontement caractéristique dans la Manche, entre des unités légères britanniques et allemandes.

En parcourant les règles, les spécialistes retrouveront sans peine bon

nombre des caractéristiques de plusieurs simulations citées ci-dessus. Quoique passablement revu, le système de jeu accuse hélas un certain âge avec, entre autres, une résolution des combats (canons et torpilles) certes fiable et précise mais également un peu fastidieuse. Il est ainsi nécessaire de consulter de nombreuses tables et de noter les dégâts infligés à chaque unité sur des feuilles séparées. Plus étonnante et regrettable est l'absence de tout mécanisme concernant le moral des équipages, l'évolution des navires en formations et le contrôle de ces dernières par le commandement au cœur des batailles.

En revanche, outre une bonne reproduction des caractéristiques techniques des navires (puissance de feu, endurance, vitesse, etc.), il faut également souligner la prise en compte de plusieurs traits essentiels de ces combats de surface : importance des dégâts « critiques », avantage des Japonais dans les combats à la torpille et lors des affrontements nocturnes, utilisation des premiers radars, emploi des fumigènes et des obus éclairants, etc. Malgré la pesanteur de certaines phases de jeu, les scénarios demeurent toutefois assez abordables car ils ne mettent jamais plus d'une dizaine d'unités en présence (pour l'essentiel, des croiseurs et des destroyers et, plus rarement, des cuirassés) dans chaque camp.

Moins sophistiqué que l'assez extraordinaire *Tokyo Express* (Victory Games), ce jeu ne révolutionnera probablement pas l'univers de la simulation. Il a toutefois le mérite d'occuper un créneau (les combats navals de surface) fort peu fréquenté depuis plusieurs années.

Iron Bottom Sound II : jeu en anglais de complexité moyenne comprenant deux cartes et 210 pions. Edité par Moments in History. Jeu en solitaire ou en équipe possible.

WHITE ENSIGN RISING SUN

Dans cette seconde simulation navale publiée par Moments in History, les joueurs sont placés à un niveau opérationnel (un hex = un peu plus de 80 kilomètres, un tour de jeu = 8 heures), échelle la mieux appropriée pour les batailles aéronavales. Il s'agit en effet de reproduire deux raids, l'un historique, l'autre hypothétique, initiés par les Japonais au large de Ceylan et de l'Inde au printemps de 1942.

Si le thème est inédit, les mécanismes utilisés puisent également dans le patrimoine de la simulation historique puisque, quoique passablement revus, ils sont très proches de ceux animant *Norway 1940* [1], autre jeu conçu par Jack Greene dans les années 1980. Toutefois, malgré son âge, le système de jeu a ici mieux vieilli et demeure tout à fait compétitif par rapport à d'autres productions du même genre [2]. Dans ce jeu dit « en double aveugle », chaque joueur dispose d'une carte repré-

AVALON HILL FAIT LE MENAGE

Comme nous le pressentions dans le dernier numéro, Avalon Hill a engagé une procédure contre Critical Hit, petite société qui publie des extensions pour ***ASL***. La décision de justice stipule qu'aucun éditeur ne peut éditer et commercialiser des produits comportant des visuels appartenant strictement à Avalon Hill. Apparemment, Critical Hit (et toutes autres sociétés qui souhaitent diffuser des extensions) devra à l'avenir clairement distinguer ses produits de ceux d'Avalon Hill et ne pas utiliser d'éléments issus du jeu. Cela ne devrait donc pas les empêcher de publier leurs extensions, mais de veiller simplement à la présentation...

Si d'un point de vue légal, cette décision peut se comprendre, il n'en reste pas moins que la richesse des extensions publiées pour *ASL* par des éditeurs indépendants ont énormément fait pour le succès de ce jeu, et cela d'autant plus qu'Avalon Hill se montre très peu productif depuis plusieurs années pour ce produit, le jeu d'histoire le plus vendu dans le monde...

Le deux plus récentes extensions de Critical Hit sont toutefois disponibles en France, mais elles sont antérieures à ce procès. Il s'agit des ***Euro-packs*** II et III, comprenant chacun huit scénarios, l'un sur le thème de la bataille des Ardennes, l'autre sur plusieurs combats épiques de 1944-1945.

Avalon Hill, pour sa part, annonce la parution de ***Doomed Battalions***, la fameuse arlésienne de la série, extension sur les Alliés mineurs, pour le milieu de l'année (mais on attend de voir pour y croire). Dernière parution, un médiocre ***ASL Classic***, compilation, sous forme de magazine, de scénarios originaux de *Squad Leader* adaptés à *ASL*. Ah, l'usine des tracteurs, la colline 621... ça ne nous rajeunit pas ! ❐

CHRONOPIA™

JUSQU'AU
30 JUIN 1998,
POUR TOUT ACHAT DU
LIVRE DE RÈGLES,

NOUS VOUS OFFRONS UN BLISTER DE FIGURINE
INDIVIDUELLE À CHOISIR DANS LA GAMME CHRONOPIA.*

* SUR PRÉSENTATION DE CETTE PUBLICITÉ DANS LES MAGASINS CI-DESSOUS

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
TÉL. 01 43 26 79 83
MÉTRO CLUNY/
LA SORBONNE

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
TÉL. 01 47 34 25 14
MÉTRO PASTEUR

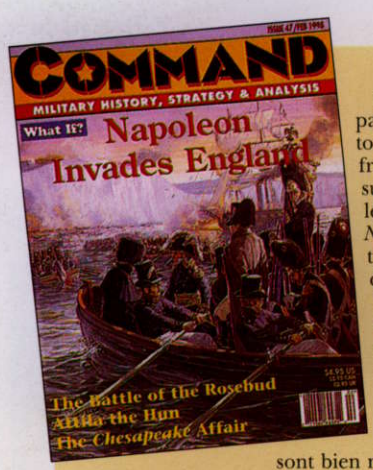
6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
TÉL. 01 42 27 50 09
MÉTRO WAGRAM

162 RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
TÉL. 05 56 44 26 03

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
69002 LYON
TÉL. 04 78 37 75 94
MÉTRO AMPÈRE/
VICTOR HUGO

VISITEZ NOTRE SITE INTERNET : HTTP://WWW.DESCARTES-EDITEUR.COM

© 1998 TARGET GAMES AB. TOUS DROITS RÉSERVÉS. - FIGURINES VENDUES NON PEINTES



Command n° 47

Le contenu du nouveau *Command* est particulièrement riche. Au programme tout d'abord, le rêve absolu de tout joueur français qui se respecte : un «Et si... ? » sur l'invasion de l'Angleterre par Napoléon ! Ce jeu, intitulé *Perfidious Albion, Napoleon invades England*, traite d'un hypothétique débarquement de Napoléon et de sa Grande armée en Angleterre en 1814, après la soumission réussie de toute l'Europe continentale. Pour servir de support à ce beau projet, la carte, magnifique et d'époque, représente le sud de l'Angleterre à l'échelle 1 hex. pour 8 kilomètres. Les 140 pions, soit rouges soit bleus, de style « symboles OTAN », sont bien moins réussis. Dans ce jeu, résolument ancré à l'échelle opérationnelle, les unités de combats sont des divisions ou des corps d'armée, les chefs des maréchaux ou leurs équivalents pour les Anglais. Le scénario prévoit l'entrée en jeu dans le camp français du héros de la guerre de 1812, le futur 7e président américain Andrew Jackson, en quête d'un bâton de maréchal ! Il inclut également des règles concernant l'organisation de milices territoriales dans le camp britannique...

Le second jeu, *Attila, scourge O'God* (Attila, le fléau de Dieu) porte sur la grande invasion barbare de l'Occident romain, déclenchée par les Huns (451-452). La carte, découpée en provinces, elles-mêmes divisées en plusieurs zones de formes diverses, couvre la totalité de l'Empire romain d'Occident. Le jeu compte 176 pions d'assez bonne facture. On y retrouve, avec de jolis portraits, les principaux acteurs de cette époque particulièrement trouble : l'empereur Valentinien, son général Aetius (le « dernier des Romains »), Attila, le Goth Théodoric, le Vandale Genséric, mais aussi le Pape Léon et la lumineuse Geneviève (la sainte qui sauva Lutèce). Les pillages, la peste et autres horreurs de l'époque sont parfaitement simulés dans un esprit très proche du *Bélisaire* paru dans *VaeVictis* n°5.

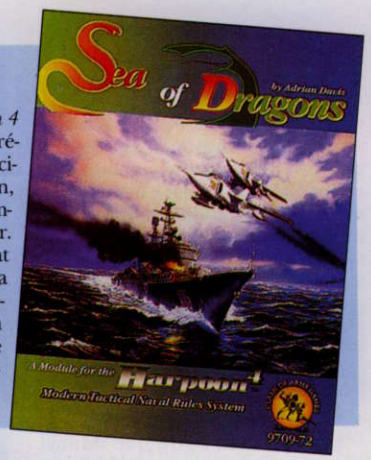
Toujours très bien présenté... et en japonais intégral, le *Command* Japon est également disponible.

En plus des livrets de règles, qui constituent son supplément, *Command* n° 47 contient des articles historiques sur les thèmes d'Attila et de Napoléon et l'Angleterre. On peut également noter un dossier, surprenant dans un magazine américain, sur « La Marine française, deuxième puissance navale d'aujourd'hui ». Tout aussi original, un autre article retrace l'histoire militaire des anciens Nabatéens et de leur capitale Pétra. Plus convenus, des articles sur Little Big Horn et la guerre des Malouines complètent le sommaire.

Frédéric BEY

Sea of Dragons

Module d'extension pour *Harpoon 4* (de Clash of Arms), *Sea of Dragon* présente les flottes de 16 nations du Pacifique est, dont la Chine ou le Japon, mais également des pays mineurs comme la Nouvelle-Zélande ou Singapour. Le livret principal comprend un état de la situation géostratégique de la zone et plusieurs scénarios hypothétiques sur le thème d'une action nord-coréenne ou chinoise. Le livre d'annexe donne le détail des caractéristique des flottes asiatiques.



Atlantic Storm

Jamais à court de ressources, Avalon Hill nous propose un intéressant jeu de cartes (« pas à collectionner » selon la formule) sur le thème de la guerre des convois de septembre 1940 à décembre 1943, dans l'Atlantique Nord. Cette période voit la marine allemande – meutes de U-Boot, cuirassés et bombardiers basés à terre – tenter d'abattre l'Angleterre en bloquant les approvisionnements en provenance des Etats-Unis. Phase critique de la guerre, la bataille de l'Atlantique connaîtra un tournant décisif en mai 1943 avec le retrait des sous-marins allemands.

Atlantic Storm utilise donc des cartes à jouer, particulièrement splendides et diversifiés. On trouve les principaux convois alliés, entre la Grande-Bretagne et les Etats-Unis mais aussi en direction d'Archangelsk, des cartes d'avions, de navires (le *Scharnhörst*, le *Tirpitz*, le *Hood*, etc.), d'U-Boot et des personnages ou événements spéciaux (amiral Dönitz, raid sur Saint-Nazaire, etc.).

Un tour de jeu consiste en la traversée d'un convoi (par pioche d'une pile de carte convois), chaque joueur se voyant alors attribué six cartes d'action à partir de la pioche de cartes d'actions commune aux deux belligérants. Le joueur anglais cherche à mener le convoi à bon port, le joueur allemand à le détruire, forcément... mais pas tant que ça car en fait, le rôle de chacun n'est pas fixé. A chaque tour, selon leur main, les joueurs décident, au moment de jouer leur carte, d'incarner la Royal Navy ou la Kriegsmarine. Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte (certaines effets spéciaux permettent de jouer plusieurs cartes à la fois par convoi), on résout le combat en additionnant tout simplement les valeurs des cartes (avec trois facteurs possibles : air, surface et guerre sous-marine), et le camp qui a le meilleur total l'emporte. Les points de victoire du convoi vont alors au joueur du camp gagnant qui a joué la carte la plus forte...

Ce système fort simple prend évidemment tout son sel à plusieurs : un convoi peut se voir « escorter » par tous les joueurs, chacun posant une carte de plus en plus forte pour « gagner » le convoi ; des joueurs peuvent se liguer contre un autre pour cumuler leurs points de combat et l'empêcher de prendre trop d'avance en points de victoire, etc. Le jeu est destiné à de deux à six joueurs, même s'il est trop simple pour être réellement intéressant à deux. Les parties sont extrêmement rapides (une heure au plus)

Au final, un jeu de cartes ingénieux sur un thème passionnant. Bref, le plaisir du jeu avec des composants de qualité et un contexte historique. Du pur Avalon Hill !

Théophile MONNIER

Atlantic Storm : jeu de cartes très simple édité par Avalon Hill, comprenant 152 cartes. Jeu en solitaire impossible, trois joueurs ou plus conseillés.

sentant le théâtre des opérations et y fait évoluer en secret ses « Task forces » et ses formations aériennes. Tout le jeu consiste donc pour chaque camp à surprendre son adversaire avant que celui-ci n'en fasse éventuellement de même... En une petite dizaine de pages de règles, l'auteur réussit la jolie performance de bien reproduire la plupart des traits essentiels de ces grandes parties de cache-cache mortel : importance des reconnaissances, mise sur pied des raids, rôle crucial des porte-avions et des bases aériennes, organisation des (rares) combats de surface, rôle des sous-marins, protection des convois et organisation des éventuels raids amphibies, efficacité de certains amiraux ou d'officiers d'aviation, etc.

L'auteur a également eu l'excellente idée de proposer des déploiements initiaux (nombre d'unités disponibles et points de départ) ainsi que des objectifs variés (ex. : l'invasion de Ceylan, l'interception de convois, etc.), tirés au sort et tenus secrets, plaçant ainsi les joueurs dans des conditions d'incertitude stratégique comparables à celles vécues par les amiraux historiques.

Il est toutefois un peu dommage que les scénarios proposés soient un peu trop systématiquement déséquilibrés en faveur du camp japonais. Historiquement, ce dernier était évidemment à l'apogée de sa puissance en ce printemps de 1942 avec une aviation et des navires à la fois plus nombreux et surtout plus performants que ceux alignés par les Britanniques sur ce théâtre d'opération.

Même si les règles ne le mentionnent pas, l'emploi d'un arbitre peut être fortement conseillée pour un jeu dont les mécanismes en « double aveugle » offrent toujours des sensations assez uniques dans l'univers de la simulation.

Stéphane MARTIN

White Ensign Rising Sun : jeu en anglais de complexité moyenne comprenant deux cartes (une pour chaque joueur) et 176 pions. Jeu en solitaire impossible, jeu avec arbitre conseillé.

1. Ce jeu reproduisait les opérations navales et amphibies lors de l'invasion de la Norvège par les Allemands en 1940.
2. Exemple : Midway et Guadalcanal de chez Avalon Hill.

3 règles à acquérir absolument ! Prix (port inclus) : 35 F par règle, 85 F les 3 HUSSARDS (tactique 1er Empire). **Originalité** : jouable sur toutes cartes hexagonales que vous possédez déjà.
Voir pub dans VaeVictis 17 et 18.UHLAN (opérationnel 1er Empire). **Originalité** : UHLAN se joue sans dé et est donc facilement jouable par correspondance !
AQUILA (tactique, 4 périodes : Antique, Moyen-Age, Renaissance, 1er Empire)
Aquila et Uhlan sont livrées avec carte hexagonale (inclue dans le prix).
Disponible à : **Fortuné Gilbert 1, rue Jules Vincent 95410 Groslay**

STRATEGIE INFORMATIQUE

APRES une période de transition, les éditeurs fourbissent leurs armes sur de superbes projets.

Théophile MONNIER

La Corée, comme ici, ou l'Irak, sont les théâtres d'opérations des Marines de *Semper Fi*, mais uniquement dans des combats hypothétiques.

SEMPER FI

Avec ce jeu à l'échelle tactique, Interactive Magic nous propose de suivre les exploits des US Marines à travers une série de conflits hypothétiques mais très convenus : Corée du Nord, Irak et intervention en Lybie.

L'intérêt principal de *Semper Fi* repose sur son système de jeu, en tour par tour, assez sophistiqué. A chaque phase du tour, l'initiative est déterminé selon un ensemble de facteurs tactiques et chaque camp active alors une formation (une section la plupart du temps). De plus, le nombre d'unités activable par phase est limité mais il est possible d'activer une formation toute entière avec la même action si le chef de section est à porté de commandement. Par ailleurs, le jeu intègre tous les éléments du genre sur le modèle de *Steel Panthers* : type de munitions, tirs d'opportunité, zone de tir, zone de déplacement, etc. Ce système de jeu est en fait presque trait pour trait celui de notre jeu en encart *En pointe toujours* ! Sur ce point en tout cas, mission accomplie.

L'interface est également correcte, même si certaines lacunes apparaissent. C'est au niveau des graphismes que *Semper Fi* présentent ses première faiblesses. Sans revenir sur les différents écrans de présentation, tout à la gloire des Marines, le graphisme du champ de bataille est passablement dépassé : le terrain est tout simplement laid et les icônes d'unités ne provoquent pas un enthousiasme débordant...

Mais c'est surtout au niveau du thème et de la diversité des batailles proposées que le jeu déçoit sérieusement. *Semper Fi*, comme on l'a dit, ne traite que des engagements éventuels du seul corps des Marines dans une vingtaine de scénarios contemporains. Les adversaires se limitent à quelques pays du Tiers-Monde sans grand intérêt, surtout face à un déploiement de force américain dans des conditions optimum (on ne trouve aucun scénario sur l'Ethiopie, comme c'est étrange...). Il est presque incompréhensible que ce système tactique intéressant, même s'il ne repose pas sur un graphisme de qualité – ce qui les stratèges pardonnent facilement – n'ait pas servi de base à un jeu sur l'ensemble des combats tactiques contemporains. Au final, la durée de vie très réduite de *Semper Fi* le condamneront probablement vite à l'oubli... ou à une version étendue.

CLIO DESIGN : L'HISTOIRE ET LES JEUX INFORMATIQUES

Philippe Thibaut, auteur du célèbre jeu *Europa Universalis*, vient de créer une société qui a pour activité le conseil en conception de jeux de stratégie informatiques. Basée à Grenoble, Clio Design (du nom de la muse de l'histoire) réalise déjà l'adaptation d'*Europa Universalis* (voir précédent numéro de VV) avec la société suédoise Target Games, un projet très séduisant et qui devrait voir le jour, si tout se passe bien, à la fin de l'année.

L'adaptation de plusieurs autres jeux de cette trempe est également envisagée. Souhaitons à cette société de devenir un acteur majeur du développement des jeu d'histoire dans les années à venir !

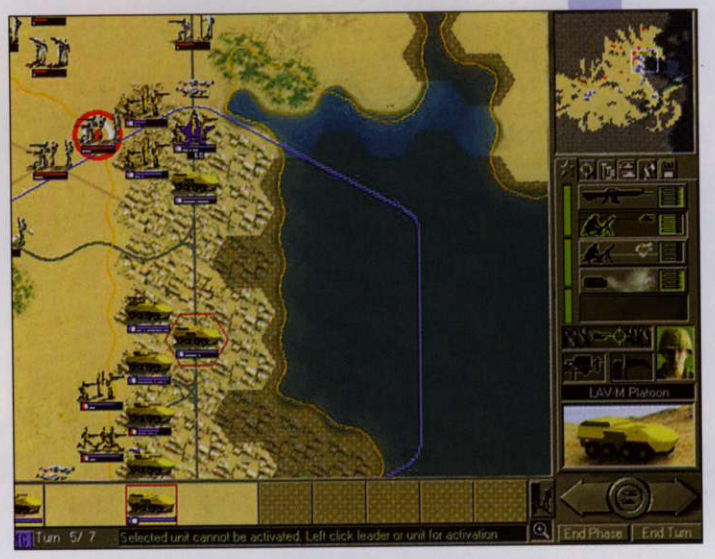
Clio Design : 10, avenue du Granier, 38240 Meylan. Tél. : 04 76 18 97 37. E-mail : clio.design@wanadoo.fr

STEEL PANTHERS III CAMPAIGN DISK

Destiné à paraître en juin, le premier CD d'extension pour *Steel Panthers III*, le jeu à l'échelle du bataillon de SSI, comprendra trois campagnes : l'opération Anvil (invasion du sud de France), la campagne du Sinaï 1973 et un affrontement hypothétique entre la Chine et la fédération russe en 1999. Une cinquantaine de scénarios sont également prévus.

De plus, ce CD comprendra une avancée majeure du système *Steel Panthers*, avec l'introduction d'une version « en ligne » jouable en réseau ou sur internet. En effet, pour jouer à plusieurs à *Steel Panthers* (I, II ou III), il fallait soit s'envoyer des fichiers de sauvegarde par courrier électronique, soit jouer aux « chaises musicales ». Dorénavant, il sera possible de jouer en connection directe, ce qui permettra d'observer le tour de l'adversaire (dans la limite de visibilité de ses unités bien sûr), de voir les tirs adverses, les bombardements, etc. Nous avons pu tester la version presque finalisée de *Steel Panthers III* « online » et nous pouvons garantir qu'il s'agit d'un confort de jeu sans

Le graphisme du jeu n'est pas du meilleur niveau, mais ce n'est pas d'une importance déterminante au regard du système de jeu, de bonne qualité.



CD DE CAMPAGNE POUR FRONT DE L'EST

A peine trois mois après la parution de *Front de l'Est*, Talonsoft nous propose un CD d'extension bourré de scénarios pour sa série ***Campaign*** !

Plutôt consacré au début de la guerre à l'Est, ce CD comprend six nouvelles nationalités : les Polonais, les Hongrois, les Finlandais, les Slovaques, les Italiens et les Roumains. Bref, les principaux belligérants du plus terrible affrontement de tous les temps sont maintenant représentés, avec leur matériel spécifique (manque à l'appel les Espagnols et les diverses unités de volontaires nationaux). Parmi les campagnes proposées, on trouve bien sûr la campagne de Pologne, la guerre russo-finlandaise, l'opération Uranus et les engagements du corps expéditionnaire italien, de l'armée roumaine, etc.

Cinquante scénarios distincts sont également inclus ainsi qu'un manuel plus détaillé (ce n'est pas un luxe). En revanche, l'adaptation de cette extension par Empire et la distribution en France ne sont pas encore déterminés, ce produit risque donc de n'être disponible qu'en import.

Ce CD d'extension pour *Front de l'Est* était attendu paraître courant mars aux Etats-Unis. ❐

comparaison. De plus, les mécanismes de *Steel III*, principalement axés sur le commandement et les appuis, se prêtent particulièrement bien à des parties entre humains, ce que cette version réseau facilite grandement.

A ce propos, nous pouvons également annoncer que SSI travaille d'ores et déjà à ***Steel Panthers IV***, qui sera en fait une la version ultime de *Steel* I et II, à la même échelle mais sur tout le XX^{e} siècle.

Le graphisme doit être légèrement amélioré et surtout le système de commandement incluera dorénavant un système d'activation alternée par section, le tout bien sûr « en ligne ». Je sens un frisson parcourir tous nos lecteurs... Il va falloir attendre jusqu'à l'année prochaine. Courage ! ❐

THE OPERATIONAL ART OF WAR

On commence enfin à en savoir plus sur le prochain grand projet de Talonsoft : *The Operational Art of War*, par Norm Koger, auteur de *Tanks* et d'*Ages of Rifles*.

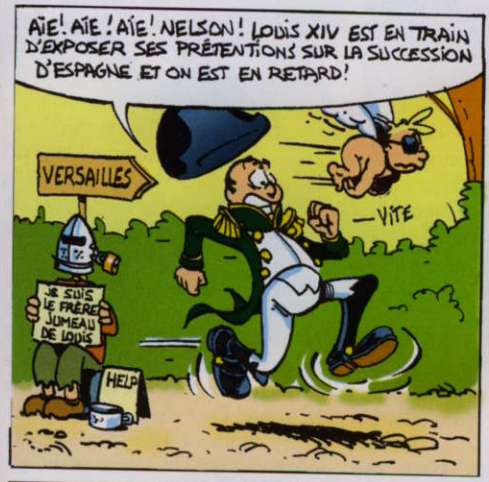
Ce jeu, à l'échelle opérationnel comme son nom l'indique, risque d'être la prochaine référence en matière de jeu d'histoire stratégique. Qu'on en juge : une système opérationnel de très haut niveau, reprenant certainement des principes classiques des jeux sur carte mais avec la puissance de calcul des ordinateurs, des graphismes magnifiques en 3D, un éditeur de scénarios et de campagnes absolument complet et totalement paramètrables, tous les conflits du XX^{e} à la portée d'un simple clic... Des évènements aléatoires politiques seront même possibles.

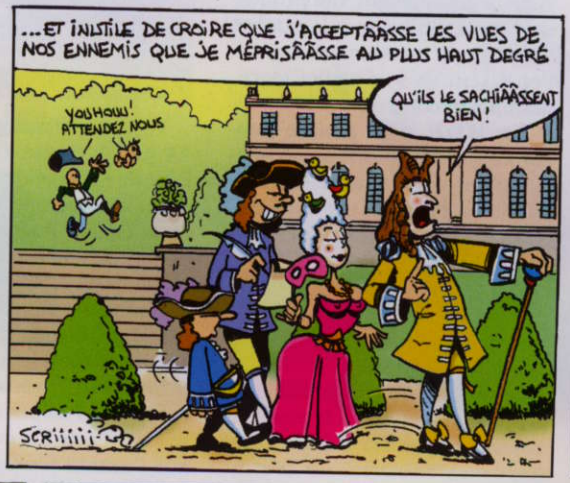
Le premier volume de ce nouveau système sera consacré à la période 1935-1955, un choix excellent car cela couvre non seulement la Seconde Guerre mondiale, ce qui est déjà énorme, mais aussi la guerre d'Espagne, l'invasion de la Chine par les Japonais et la guerre de Corée (pour parler des principaux). Une fantastique variété de conflits et de théâtres donc. Le second volume sera consacré à la période contemporaine (1955 à nos jours).

The Operational Art of War : jeu édité par Talonsoft pour CD-Rom PC, pas de date de parution annoncée (mais on peut l'espérer pour cet été).

CIEL DE BATAILLE

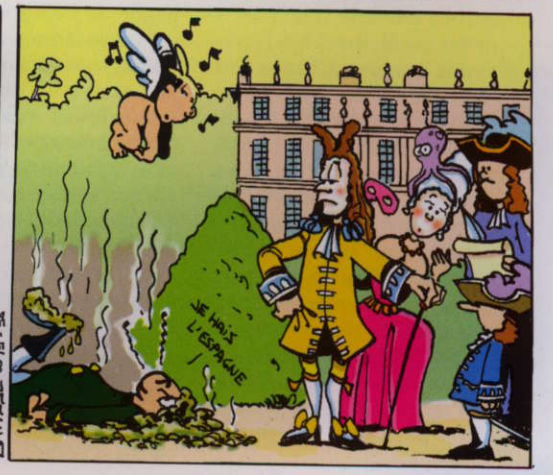
par Batisse


AÏE! AÏE! AÏE! NELSON! LOUIS XIV EST EN TRAIN D'EXPOSER SES PRÉTENTIONS SUR LA SUCCESSION D'ESPAGNE ET ON EST EN RETARD!
VERSAILLES
—VITE
JE SUIS LE FRÈRE JUMEAU DE LOUIS
HELP


...ET INUTILE DE CROIRE QUE J'ACCEPTÂÂSSE LES VUES DE NOS ENNEMIS QUE JE MÉPRISÂÂSSE AU PLUS HAUT DEGRÉ
YOUHOU! ATTENDEZ NOUS
QU'ILS LE SACHÂÂSSENT BIEN!
SCRIIIII-GG

LE TRÔNE D'ESPAGNE EST A CONQUERIR. FAITES MOI PENSER QUE JE TAXÂÂSSE UN PEU PLUS LE PEUPLE POUR Y PARVENIR.
IL PARLE TOUJOURS EN "ÂÂSSE"?
OUI! C'EST COCÂÂSSE!
SKRRR

AUCUN RISQUE QUE NOUS NOUS LAISSÂÂSSIONS ANÉANTIR PAR LES ENJEUX D'ESPAGNE. ILS SONT COMME CET ÉTRON REPOUSSANT : SI ÉVIDENTS ET GROTESQUES...
YOUHOU ON ARRIVE!



LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

La 2e Guerre Mondiale reste l'une des périodes les plus prisées du jeu d'histoire, ainsi que nous le démontre la sortie d'une nouvelle règle et de plusieurs recueil de scénarios.

Jean-Philippe IMBACH

Tac WWII est une règle pour simuler les combats de la Seconde Guerre Mondiale. « Une de plus ! », direz-vous. Certes, mais elle possède de nombreux atouts. Avant tout, *c*'est une production typiquement britannique : la présentation des 44 pages A4 monochromes est des plus sobres. Néanmoins, l'organisation du livret est très claire et l'assimilation des règles s'effectue sans difficulté majeure, malgré quelques imprécisions. Deux feuilles plastifiées de résumés et une planche de marqueurs complètent le tout. L'échelle de jeu est la même que celle de *Command Decision* ou *Spearhead* : une figurine représente cinq véhicules réels et un élément d'infanterie une section. Le niveau des combats est celui de la brigade ou du « kampfgruppe ». Un centimètre sur la table équivaut à 40 mètres, 25 cm pour un kilomètre. La règle est donc plutôt prévue pour des figurines au 1/300, mais je pense qu'elle peut être adaptée sans difficulté à d'autres échelles.

Le système de jeu de *Tac WWII* présente quelques innovations. Tout d'abord, chaque unité possède une compétence tactique, quantifiée par une valeur de 4 (pour les meilleures) à 8 (pour les moins bonnes). Chaque fois qu'une unité effectue une action qui sort du strict cadre de ses ordres, elle doit réussir, avec 1d10, un résultat supérieur ou égal à cette valeur. Ainsi, il est possible de rendre la disparité tactique des troupes : une section de Panzergrenadier s'adaptera beaucoup plus facilement à une situation critique que des réservistes ventripotents. Cette compétence est indépendante de la valeur morale de la troupe et le panachage des deux permet d'obtenir un bon rendu historique.

Les ordres sont donnés par écrit pour toutes les unités au moins égales au bataillon. Quant aux compagnies, elles opèrent dans un des six *modes de combat*, l'autre pilier du système. Le joueur peut ainsi choisir du mode « Marche » – son mouvement est alors triplé (et même quintuplé si non en contact avec l'ennemi), mais il ne tire pas du tout – au mode « Défense préparée », où l'unité est totalement immobile, mais tire *trois* fois. Le passage d'un mode à l'autre se fait en réussissant des jets de compétence tactique.

Les combats et les tests de moral se résolvent avec 1d10 et l'application de modificateurs tactiques. L'ensemble est très classique et la jouabilité bonne. Des règles spécifiques pour l'aviation, le génie, les troupes aéroportées et amphibies sont aussi prévues. Bref une approche complète du combat « moderne ».

Je ferai néanmoins un – léger – reproche : l'absence de règles pour simuler les « percées blindées » (ou « overrun » en franglais). Par sa simple présence, une section de troupes médiocres peut ainsi stopper, pour au moins un tour de jeu, l'avance d'un bataillon blindé. Rien ne vous interdit de modifier ce point pour obtenir un système très plaisant, qui prouve, une fois de plus, que la qualité d'une règle ne se mesure pas à l'épaisseur de son papier glacé, mais à son contenu intrinsèque.

Tac WWII, règle pour le combat au niveau de la brigade pendant la Seconde Guerre Mondiale. Publiée en anglais par Tac Publications. Prix indicatif : 75 F.

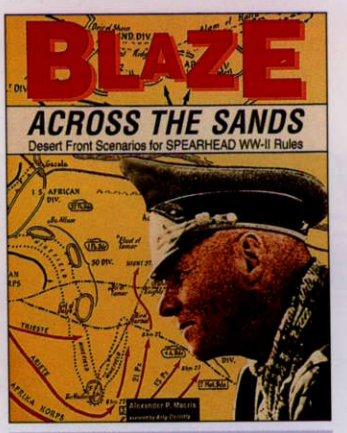
« Fall Weiss » : Poland 1939

Ce livret d'une cinquantaine de pages au format A5 est la première extension pour *Tac WWII* et présente onze scénarios sur la campagne de Pologne. Pour ce qui concerne la présentation, on est loin des productions américaines (les cartes sont par exemple faites à main levée), mais le contenu est très intéressant et facilement adaptable à d'autres règles plus connues. Chaque scénario comporte de nombreuses options, des arrivées de renforts aléatoires, etc.

Six des scénarios forment une mini-campagne historique où la 10e brigade polonaise de cavalerie mécanisée est opposée à la 2e Panzer et la 4e division légère. Deux autres scénarios sont fictifs, pour représenter des situations « typiques » de cette campagne. Ainsi, pour le dernier, *tous* les joueurs manœuvrent des troupes allemandes : le gagnant est celui qui traverse la table le plus vite, à travers les troupes polonaises en retraite. Un scénario original sur la « guerre éclair » !

On trouve également un générateur de scénarios aléatoires et une annexe en fin de volume qui donne toutes les caractéristiques des troupes pour cette campagne, y compris celles des trains blindés polonais. En bref, un ensemble cohérent sur un sujet peu traité jusqu'ici.

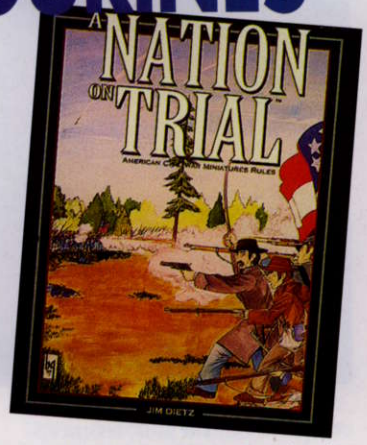
« Fall Weiss » : Poland 1939, scénarios au niveau de la brigade pour la Campagne de Pologne, en 1939. Publiés en anglais par Tac Publications. Prix indicatif : 60 F.



Blaze across the sands

Voici une cinquantaine de pages A4 sur un thème toujours populaire de la Seconde Guerre Mondiale : les campagnes de Cyrénaïque et de Tunisie. Pour rendre les spécificités du combat sur ces théâtres d'opérations, cette extension s'ouvre sur quelques compléments pour *Spearhead*, la règle d'Arty Conliffe présentée dans le n°13 de VV.

Suivent 21 scénarios, en trois chapitres : l'un pour l'année 1941 et l'arrivée de Rommel, le second sur l'année cruciale, 1942, de Benghazi à El Alamein en passant par Gazala, et le dernier sur le baroud d'honneur tunisien, en 1943. La présentation est irréprochable, comme toutes les productions de cette compagnie. Le contenu est correct, mais je regrette d'une part l'absence d'un épilogue historique pour chacun de ces scénarios, d'autre part leurs ordres de bataille trop peu détaillés. *Blaze across the sands* est à conseiller aux admirateurs du Renard du désert qui désirent retracer ses exploits africains. L'ensemble peut être adaptée pour d'autres règles de combat au niveau de la brigade.



Blaze across the sands, scénarios au niveau de la brigade pour des combats de 1941 à 1943 en Afrique du nord. Publiés en anglais par Arty Conliffe. Prix indicatif : 120 F.

A Nation on Trial

Cette nouvelle règle américaine pour reconstituer les batailles de la guerre de Sécession se présente sous la forme d'un livret A4 d'environ soixante-dix pages monochrome, dont une douzaine pour des tableaux de résumé et sept pour un scénario sur Gettysburg. La présentation est loin d'être exceptionnelle et le texte est écrit en – trop – gros caractères... comme pour « meubler ».

L'échelle retenue est clairement « stratégique » : un élément équivaut à un régiment et chaque figurine sur l'élément compte pour 100 combattants réels. L'unité de base pour le jeu est la brigade, comme dans la très populaire *Fire & Fury*. La comparaison s'arrête là et les concepts novateurs, la jouabilité de *Fire & Fury* sont absents de cette nouvelle venue. Dotée de mécanismes de jeu archi-classiques, elle ne gomme même pas les défauts de son auguste devancière : les caractéristiques techniques ne sont toujours pas assez poussées et toutes les infanteries tirent de la même manière. De même, la distinction entre canons à âme lisse ou rayée n'est pas faite. Le seul point original est la possibilité de jouer avec du 54 mm (!).

Les concepteurs d'autres règles « Sécession » peuvent se rassurer : *A Nation on Trial* n'apporte aucune innovation, sa présentation est quelconque et son prix quelque peu prohibitif. Seuls les fanas de cette période se risqueront à l'acheter.

A Nation on Trial, règle pour le combat stratégique lors de la Guerre de Sécession. Publiée en anglais par Jolly Roger Games. Prix indicatif : 170 F.

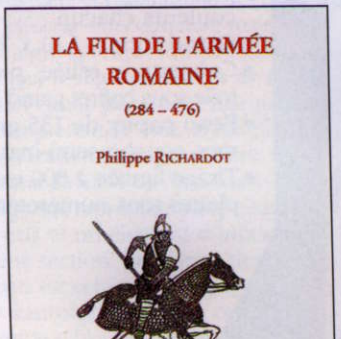
Remerciements à Pierre Dobson et Philippe Lempereur.

LA BIBLIOTHÈQUE STRATÉGIQUE

Laurent HENNINGER

Désolé, pas de nouveautés Ospreys ce mois-ci (elles n'arriveront que dans la seconde quinzaine d'avril, si tout va bien). En revanche, les éditions Economica continuent à être à la pointe de l'histoire militaire en France, avec deux ouvrages particulièrement intéressants.

Le premier est l'œuvre de Philippe Richardot et a pour titre ***La fin de l'armée romaine*** (284-476) [1]. Sujet aussi passionnant que largement inconnu : tout le monde connaît l'armée de la république romaine ou celle des deux premiers siècles de l'empire, alors que celle des siècles ultérieurs l'est beaucoup moins (sauf peut être pour ceux qui possèdent les volumes Ospreys sur cette question...). La parution d'un ouvrage en français est donc un petit événement. Elle l'est d'autant plus que ce livre est tout de même beaucoup plus complet et solide que les fascicules de notre bien-aimé éditeur britannique.



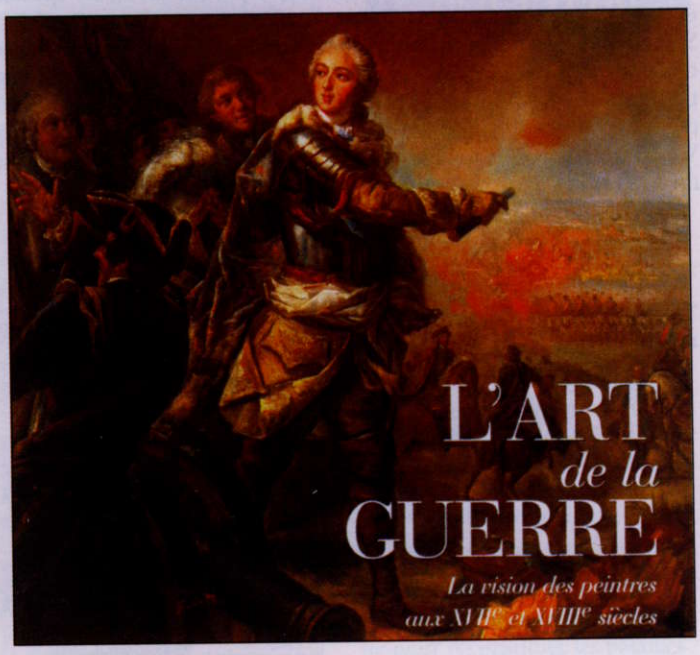
Qu'on en juge à travers le sommaire, puisqu'on y découvre des chapitres sur la fonction militaire de l'empereur à la fin de l'empire, la chaîne de commandement, la crise du recrutement, les effectifs, la défense mobile, la surveillance des frontières, la défense de l'intérieur, la maîtrise navale de la Méditerranée, la logistique, le renseignement, la guerre de siège, le renouveau de la cavalerie, le déclin de l'infanterie, un chapitre entier consacré à l'analyse de la bataille d'Andrinople et un autre sur la barbarisation de l'armée. Un ouvrage de référence, qui fera date et que tout passionné de l'Antiquité se devra de posséder. Ajoutons que les médiévistes ne sauront pas non plus s'en passer, ne serait-ce que pour comprendre les origines du système féodal, en Europe occidentale, et la transition vers l'armée byzantine, pour l'est du bassin méditerranéen.

Toujours chez Economica, on trouve les actes d'un colloque qui s'est déroulé au mois d'avril 1997 dans le cadre de l'École militaire supérieure de Saint-Cyr Coëtquidan, et qui portait sur le grand thème à la mode depuis quelques années chez les historiens militaires anglo-saxons : ***La révolution militaire en Europe (XV-XVIII[e] siècles)***. Placé sous la direction de l'historien Jean Bérenger, ce volume rassemble des contributions sur la pertinence – ou non – du concept de « révolution militaire » pour les Temps modernes : la naissance des fortifications nouvelles pour faire face à la soudaine inutilité des fortifications médiévales devant l'artillerie ; les premiers théoriciens de la balistique ; l'armée du Saint Empire Romain Germanique aux XVII[e] et XVIII[e] siècles ; le renseignement chez les Vénitiens et les Impériaux à la même période ; le problème du franchissement des cours d'eau ; la réforme militaire en Pologne au XVIII[e] siècle, etc.

VERTUS DE « L'ORDRE SERRÉ »

Petit trésor d'originalité : ***Keeping together in time - Dance and Drill in Human History***. L'auteur, William H. McNeill, est déjà connu des lecteurs français pour son précédent grand œuvre, *La recherche de la puissance - technique, force armée et société depuis l'an mil* (Economica, 1992). Cette fois, McNeill aborde un sujet sur lequel, à ma connaissance, rien n'avait jamais été écrit : l'histoire des façons qu'ont les hommes de marquer leur appartenance à une communauté à travers des activités physiques communes, orientées vers un but commun et marquées par une rythmique collective coordonnée... On reconnaîtra là, pêle-mêle, la danse et la chorégraphie, la gymnastique de groupe, certaines pratiques religieuses, les parades (militaires et/ou civiles) et... le drill, l'entraînement militaire collectif, plus connu en France sous le nom d'« ordre serré » ! Ce livre, fort agréable à lire et passionnant car ouvrant des perspectives quasi infinies de réflexion, est une œuvre majeure pour comprendre l'origine comme le bien-fondé de pratiques militaires qui, si elles restent particulièrement pénibles et fastidieuses, n'en sont pas moins indispensables pour bien intégrer, à la fois physiquement et mentalement, les principes de l'action collective, et donc de la survie au combat. En outre, on comprendra bien mieux la naissance du drill et l'adoption de ces méthodes chorégraphiques par les militaires, à partir des XVI[e] et XVII[e] siècles pour aboutir à la « perfection » frédéricienne et prussienne des XVIII[e] et XIX[e], puisqu'elles avaient été rendues nécessaires du fait de la généralisation de l'emploi des armes à feu et de l'extrême complexification de la tactique à partir des Temps modernes.

Signalons aussi, aux éditions du Félin, la parution d'une curiosité, à mon avis destinée surtout aux joueurs de *Diplomatie*, voire peut-être aux figuristes : ***L'Arthasastra***, traité politique et militaire de l'Inde ancienne. Il s'agit là du plus grand classique de la pensée stratégique indienne, écrit il y a plus de vingt siècles. De la même veine que le célèbrissime *Art de la guerre* de Sun Zu, il est ici préfacé par Gérard Chaliand. L'Arthasastra original est cependant un énorme ouvrage, dont l'édition française ne reprend ici que des extraits choisis, mais avec grand soin, afin que, dans ce petit volume, les lecteurs puissent disposer de la quintessence de cette sagesse stratégique.



L'ART ET LA GUERRE

Le Centre d'études d'histoire de la Défense poursuit sur sa lancée en publiant, d'une part, le ***Minerve 97***, prolongement et complément annuel de la précédente édition (cf. *VaeVictis* n° 14), et avant tout merveilleux outil de travail pour les chercheurs et les étudiants en histoire (commande auprès du C.E.H.D. - Château de Vincennes, B.P. 153, 00481 Armées ; chèque de 100 F à l'ordre de l'ADDIM) ; et, d'autre part, un fort beau volume intitulé ***L'art de la guerre - la vision des peintres aux XVII[e] et XVIII[e] siècles***. Luxueusement illustré, ce livre d'art constitue en réalité les actes d'un colloque tenu à l'École militaire de Paris au mois de juin 1997 à l'initiative du C.E.H.D. et qui avait pour thème d'étude « La représentation de la guerre dans la peinture des XVII[e] et XVIII[e] siècles ». Au milieu des somptueuses reproductions de tableaux, gravures et eaux-fortes (assorties de nombreux et passionnants détails), on trouvera donc des textes sur Jacques Callot (l'auteur des célèbres *Malheurs de la guerre*, qui montrent la sinistre réalité de la guerre de Trente Ans), Watteau (sur la triste vie quotidienne des soldats du XVIII[e] siècle), les représentations de batailles navales, la bataille de Marengo (par le baron Lejeune), et toute une série de communications sur le rôle à la

LE SOLDAT...BEL ET BIEN OUBLIÉ

Suite à notre présentation dans le dernier numéros, de nombreux lecteurs ont cherché à se procurer la réédition du *Soldat oublié*, de Guy Sajer. Malheureusement, les éditions Gergovie ont semble-t-il déménagé « sans laisser d'adresse », en tout cas pas à nous...

Nous sommes profondément désolé pour tous ceux qui ont cherché à contacter cet éditeur, nous ne manquerons pas de publier une nouvelle adresse dès que possible.

L'ÉPOPÉE DE L'AIGLE

Saluons une heureuse initiative : celle d'un petit éditeur-libraire parisien (La Vouivre, 11 rue Saint Martin, 75004 Paris) qui a décidé d'éditer des textes, journaux, témoignages et mémoires d'acteurs de l'épopée napoléonienne. Neuf volumes sont déjà parus, parmi lesquels : *Les lettres d'un capitaine de cuirassiers sur la campagne de Russie*, accompagnées d'un *Itinéraire de l'empereur Napoléon pendant la campagne de 1812*, qui comprend un tableau complet des effectifs – troupes et état-major – ainsi qu'un récapitulatif des mouvements jour après jour de l'Empereur ; un *Journal de l'expédition d'Egypte* (1798-1801) d'un jeune officier d'artillerie ; les *Récits de mes souvenirs et campagnes dans l'armée française*, par William Wolfe Tone, le fils du célèbre héros irlandais ; les *Mémoires militaires de J. Grabowski, officier* (polonais) *à l'état-major de Napoléon Ier* (sur les campagnes de 1812, 1813 et 1814) ; les *Carnets, journaux et notes des généraux Kléber, Damas, Morand, Michaux et Lazowski pendant l'expédition d'Egypte* ; les *Souvenirs d'un sous-lieutenant d'infanterie légère* (principalement les campagnes de 1805, 1809 et 1812), accompagnés des *Souvenirs de guerre* du général-baron Pouget, sur les stratégies et l'organisation des armées ; ou les *Bulletins de la la Grande armée, campagne de Russie* (1812). D'autres encore sont disponibles ou sont en voie de publication. Une affaire à suivre de très près puisqu'il s'agit là d'une véritable « mine » documentaire et historique de toute première importance ! Pour finir, j'ajouterais que les livres sont bien présentés, tant du point de vue de la maquette que de la typographie, de la reliure ou de la qualité luxueuse des papiers utilisés ; de la grande édition à la mode d'autrefois (sans illustration toutefois).

REVUE DE PRESSE

Du côté des revues spécialisées (voir la présentation globale ainsi que les adresses dans notre précédente chronique, parue dans le n° 19 de *VaeVictis*), le dernier numéro de ***MHQ - Military History Quarterly*** (volume 10, n° 3 - printemps 1998) contient les articles suivants : « Alexander the Killer », qui, comme le titre le laisse bien entendre, révise complètement la légende dorée du Conquérant... ; « The Spanish Armada Revisited », qui fait le point sur les plus récentes découvertes des historiens sur cet événement et met en lumière de nouvelles causes du désastre espagnol ; « The Utah War », sur la quasi guerre menée par le gouvernement fédéral américain contre la secte des Mormons, en 1857 ; « The Massacre of the Innocents », sur un épisode des premiers mois de la Grande Guerre ; « Nagano 1945 : Hirohito's Secret Hideout », sur le sanctuaire souterrain que l'empereur du Japon s'était fait construire dans le but de négocier en toute sécurité une paix acceptable avec les Américains et « The Road not Taken », une assez décevante collection de petits articles dans lesquels des historiens anglo-saxons présentent les scénarios « d'histoire alternative » qui leur semblent les plus importants.

MHQ
TENTH ANNIVERSARY ISSUE
The Quarterly Journal of Military History
The Battle of Britain
Alexander The Great, Killer Angel
Nagano: Hirohito's Secret Hideout
What If?
The Greatest Might Have Beens of Military History
The Fall and Rise of Robert E. Lee

De son côté, le ***Journal of Military History*** (volume 62, n° 1 - janvier 1998) contient notamment : « The Machete and the Liberation of Cuba », sur le rôle tactique (mineur) et légendaire (essentiel) d'une arme fort banale dans la guerre d'indépendance cubaine, en 1895-1899... ; « Jutland and the loss of the Battle Cruisers, 1916 », qui revient sur la plus grande bataille navale de la Première Guerre mondiale ; « The Aid Ya'qub Incident and the Crisis of the French Military Policy in Morocco » ; « The Fall of Berlin and the Rise of a Myth » : passionnant !

fois politique et idéologique des représentations picturales de la guerre et des batailles, au service des souverains français de ces deux siècles où, dans de nombreux domaines, triompha l'hégémonie française... Cet ouvrage peut être commandé au prix de 120 F auprès de l'ADDIM, 6, rue Saint-Charles, 75015 Paris (Tél. : 01 45 77 03 76 ; Fax : 01 45 79 53 73 ; e-mail : addim@addim.com).

STRATÉGIE SOVIÉTIQUE

Les éditions californiennes Presidio Press, bien connues des amateurs d'histoire militaire, ont publié une nouvelle analyse de la campagne allemande de 1941, qui succède à l'opération Barbarossa et finit par échouer devant Moscou, au mois de décembre de la même année. ***Thunder on the Dnepr - Zhukov-Stalin and the Defeat of Hitler's Blitzkrieg***, est l'œuvre de deux auteurs : un historien américain, Bryan Fugate, et un historien russe, ancien officier d'état-major de l'armée soviétique, le colonel Lev Dvoretsky ; cela constitue d'ailleurs, à mes yeux, un gage de qualité, car cette « double vision » est assortie d'une « plongée » particulièrement bien informée dans les archives soviétiques récemment déclassées et les plus originales. De nombreuses légendes sont ici mises à mal : l'excellence des généraux allemands et les entraves supposément mises en travers de leur route par l'immixtion politique de Hitler dans leurs décisions ; le caractère central de la boue et du « général Hiver » dans l'échec allemand, etc. Non, il apparaît bien en effet que les Soviétiques, malgré de graves lacunes et déficiences, disposaient tout de même de stratèges de bon niveau tels que Joukov ou Timoshenko, et qu'ils avaient soigneusement planifié une partie de leurs actions de retardement et d'attrition de l'armée allemande.

On y apprend aussi des faits aussi troublants que « parlants » pour les praticiens du jeu d'histoire que nous sommes : ainsi le fait que les bonnes décisions prises par ces deux généraux soviétiques durant cette désastreuse année 1941 étaient principalement le résultat d'études réalisées en 1940 et dans les premiers mois de 1941 lors de gigantesques séances de « kriegspiel » menées au Kremlin, en présence de Staline, et qui avaient abouti à la conclusion que, non seulement les Allemands pouvaient être stoppés avant Moscou, mais encore qu'il était alors vain, pour l'Armée rouge, de contre-attaquer trop tôt. Ces jeux avaient encore montré qu'une défense en profondeur devait être disposée tout au long du Dniepr, dans le but de ralentir et d'épuiser les Allemands. Le centre de gravité de ce dispositif allait être situé sur la petite localité de Yelnia (nom bien obscur en regard de Leningrad, Stalingrad et autre Koursk...!), où de féroces combats se déroulèrent bel et bien à l'automne 1941. Là, l'Armée rouge tendit une « embuscade stratégique « au Groupe d'armées Centre, lequel se montra dès lors incapable de résister à la contre-attaque soviétique de décembre. Avec ce livre, on dispose là d'une superbe analyse aussi bien stratégique que tactique et opérationnelle comme nous les aimons tous. ❐

1. Philippe Richardot est l'auteur du jeu *Opération Apocalypse*, paru dan VV n° 10 !

LA COLONNE VENDOME RACONTE AUSTERLITZ

Les éditions TSH, qui propose de magnifiques chronologies tout en couleur (voir présentation de cette collection dans notre numéro 18) vient de sortir un historique de la campagne d'Austerlitz à partir de la frise de la colonne Vendôme. Car en effet, érigée place Vendôme à Paris, la colonne Vendôme est un monument à la gloire de la campagne de 1805. 1 200 canons pris à l'ennemi ont été fondus pour réaliser son revêtement en bronze, sur lequel a été sculpté une spirale de bas-relief de 260 mètres de long. C'est cette suite de tableaux que décrit cet ouvrage inhabituel, toujours aussi bien présenté et agrémenté de nombreuses cartes et illustrations.

Editions TSH : centre commercial Les Mimosas, place Sauvai go, 06110 Le Cannet. Tél. : 04 93 46 78 33.

ACTIVITÉS DU CENTRE D'ÉTUDE D'HISTOIRE DE LA DÉFENSE

• Vendredi 24 avril à 10 h, au C.E.H.D. (château de Vincennes), exposé (en anglais) présenté dans le cadre de la commission d'histoire de l'armement nucléaire : « The British H-Bomb ».

• Lundi 27 avril à 18 h, au Palais abbatial de Saint-Germain-des-Près (5, rue de l'Abbaye, Paris VI^{e}), dans le cadre du cycle de conférences sur « La guerre et la ville à travers les âges », conférence sur « Paris et la guerre au XIX^{e} siècle ».

• Mercredi 29 avril à 15 h, à l'École militaire, salle La Motte Picquet du C.E.S.M. (entrée par le 21, place Joffre ; se munir d'une pièce d'identité), exposé sur « Les musulmans algériens dans l'armée française (1919-1945) ».

• Le même jour, dans la même salle, mais à 17 h, réunion de la commission d'histoire du renseignement, avec un exposé du général Maurice Faivre sur « Services secrets et troisième force ».

• Mercredi 6 mai à 17 h, au C.E.H.D., dans le cadre de la commission « Nouvelle histoire bataille », exposés sur « L'analyse ethnologique des combattants de la Grande Guerre », et sur « La compréhension des traditions militaires comme outil d'analyse du moral des combattants ».

• Lundi 18 mai à 18 h, au Palais abbatial de Saint-Germain-des-Près, dans le cadre du cycle de conférences sur « La guerre et la ville à travers les âges », conférence sur « Les villes comme objectif du bombardement aérien stratégique », par Patrick Facon.

• Mercredi 3 juin à 17 h, au C.E.H.D., dans le cadre de la commission « Nouvelle histoire bataille «, exposé de Valérie Niquet (traductrice de Sun Zu en français) sur « La place de la bataille dans l'art asiatique de la guerre ».

• Lundi 15 juin, à 18 h, au Palais Abbatial de Saint-Germain-des-Près, dans le cadre du cycle de conférences sur « La guerre et la ville à travers les âges », conférence sur « Les villes dans la Seconde Guerre mondiale », par Philippe Masson.

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Olivier Saint-Lot.

LES COMPAGNONS D'ALEXANDRE — Xth Legion 15 mm

Aussi redoutable dans la réalité que sur les tables de jeu, l'armée d'Alexandre est ici dignement représentée par des compagnons à pied, une plaquette de commandement et de la cavalerie légère. *Peinture Christophe Caillaud*

LA GUERRE DES ROSES — Front Rank 25 mm

Entièrement protégés par leur armures de plaques, ces chevaliers anglais de la guerre des Roses ne répugnent à combattre à pied.
Peinture Christophe Caillaud

LES TERCIOS ET L'ARTILLERIE ESPAGNOLE — Essex 15 mm

Reine du champ de bataille au début du XV[e] siècle, l'infanterie espagnole – piquiers soutenus ici par de l'artillerie – s'organisent en fameux tercios. Ils connaîtront la victoire sur les champs de bataille d'Italie et des Pays-Bas avant de s'incliner face à l'importance croissante du feu.
Peinture Patrice Deffayet

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

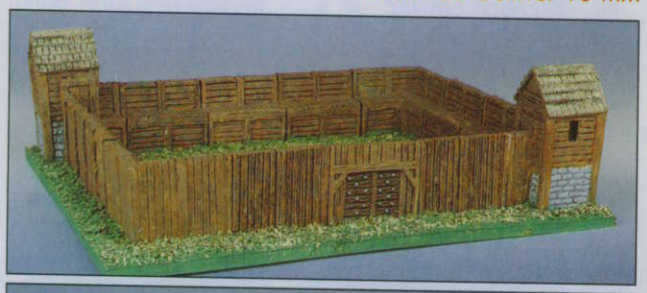
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc.
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
ATTENTION NOUVEAUX TARIFS
Nouveautés 15 mm
Antique, Médiéval :
Guerres puniques (romains, carthaginois,...)
Premier Empire :
France : hussards pelisse jetée
Russie : grenadiers, chasseurs à pied, hussards, mousquetaires, dragons, cuirassiers, cosaques
Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

LES DECORS — Atelier de Gulliver 15 mm



Parmi les nombreuses nouveautés proposées par ce fabricant, ce château d'inspiration normande et cet ensemble de maisons vous permettrons de décorer agréablement vos tables de jeu DBM ou autres.

LA YOURTE — Miniatech 15 mm

Inspiré d'une yourte mongol, cette tente est plus spécialement destinée au jeu de combat fantastique *Demonworld*, où elle peut servir de décors à une armée orque ! (figurine Metal Magic).

MINIATECH

DECORS MINIATECH

Décors modulaires en résine

NOUVEAU :

Décors peints et montés sur commande

EXEMPLES TARIFS NON PEINTS :

15 mm		25/30 mm	
Q1 Sculpture HF	59 F	**K2** Maison médiévale	79 F
Q2 Tente mongole	20 F	**K3** Tour ronde 2 Niv.	110 F
20 mm		**K5** Auberge	149 F
H1 Eglise romane	129 F	**K6** Donjon carré 3 Niv.	159 F
H8 Maison en ruine	69 F	**K8** Cabanon pierre / bois	79 F
54 mm		**K10** Tour ronde 3 Niv.	159 F
C1 Fenêtre gothique	99 F	**ED1** Arche gothique	39 F

VPC : Liste + conditions contre 4 timbres, catalogue couleur 25 F.

ECLIPSE, BP 33 – 84160 Cucuron Tél. : 04. 90. 77. 12. 20.

JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS

TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Jaegers prussiens de la Guerre de 1870

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

GUERRE DE 1870

Lot n°1 : Jaegers prussiens - 9 pochettes (64 fantassins variés, 2 officiers, 2 cors et 2 porte-étendard) ..... **198 F**

Lot n°2 : Cavalerie prussienne - Dragons, Hussards, Cuirassiers, Lanciers, soit 8 pochettes ..... **176 F**

Espagnols et anglais 1559-1605

Lot n°3 : 8 pochettes de piquiers variés pouvant servir pour les 2 nationalités soit 64 piétons ..... **176 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES

Lot n°4 : 1806 d'Operation Studies Group - en anglais Iéna, Auerstadt... ..... **425 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY MILITARY

Lot n°5 : Campaign 50 : MALTA 1565 ..... **119 F**

Lot n°5a : Campaign 51 : INKERMAN 1854 ..... **119 F**

Lot n°5b : Campaign 52 : GETTYSBURG 1863..... **119 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ....exemplaires au prix de **198 F** = ... **F**
Lot N° 2 ....exemplaires au prix de **176 F** = ... **F**
Lot N° 3 ....exemplaires au prix de **176 F** = ... **F**
Lot N° 4 ....exemplaires au prix de **425 F** = ... **F**
Lot N° 5 ....exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 5a ....exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 5b ....exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F**

VV MAI/JUIN 98

LA GUERRE DE SEPT ANS — Old Glory 15 mm

Absolument splendides, ces hussards de la mort prussiens combattent démontés pour la gloire de Frédric le Grand ! *Peinture Patrice Menguy*

LA GUERRILLA ESPAGNOLE — Front Rank 25 mm

Front Rank nous propose une gamme particulièrement intéressante et très réussie sur le thème de la guérilla espagnole pendant l'occupation française, sous le Premier Empire. *Peinture Christophe Caillaud*

LE PREMIER EMPIRE — AB Figures 15 mm

Officier de cosaques de la garde impériale accompagné de ses estafettes, en l'occurrence des cosaques du Don.
Peinture Christophe Caillaud

PREMIER EMPIRE — Baccus 6 mm

L'échelle du 6 mm connaît un intérêt croissant en France, comme l'atteste le succès de la règle *Legacy of Glory*. Ici, un bataillon d'infanterie de ligne et des hussards. *Peinture Claude Corbières*

PREMIER EMPIRE — Adler Miniatures 6 mm

Toujours à l'échelle surprenante du 6 mm, voici des mousquetaires et des hussards prussiens (régiment de Blücher), en 1806.
Peinture Claude Corbières

LES DECORS — Draco 15/20 mm

Draco, fabricant espagnol, propose une vaste gamme de décors, comme ces très belles maisons d'inspiration hispanique, mais aussi des décors en 25 mm et des fortifications et bunker pour la guerre civile espagnole, en 20 mm.

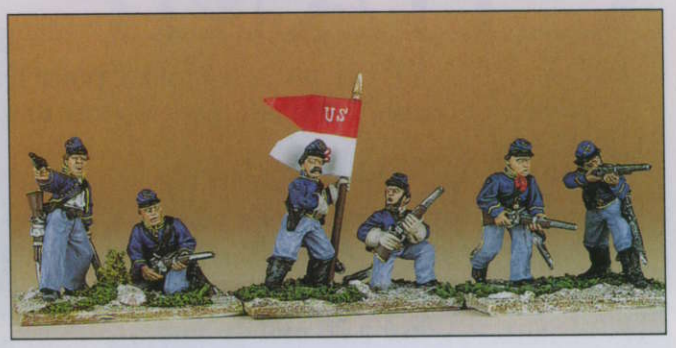
PREMIER EMPIRE — Hinchliffe 25 mm

Parmi les dernières nouveautés Hinchliffe, on peut admirer ici de la cavalerie française (hussards) et anglaise (dragons) en pleine charge.

LA GUERRE DE SECESSION — Wargames Foundry 25 mm

Absolument splendides, à tel point qu'on pourrait coire qu'il s'agit de figurines de plus grande taille, ces soldats appartiennent au 5th New York Zouaves, surnommés les Red Devils (un officier plus deux sous-officiers).
Peinture Christophe Caillaud

LA GUERRE DE SECESSION — Wargames Foundry 25 mm



Comme à Gettysburg, ces cavaliers nordistes ont démontés pour faire usage de leur Spencer.
Peinture Christophe Caillaud

LES MEXICAINS — Dixon 25 mm

Ces *peones* mexicains sont utilisables sur une grande période, aussi bien pour des conflits traditionnels (guerre mexicano-américaine) que pour des situations plus originales (*gunfights*) ! *Peinture C. Caillaud*

LE CHARIOT — King Hobby 30 mm

Encore un fabricant espagnol, mais au 30 mm cette fois. Ce chariot est typique de ceux utilisés par la cavalerie américaine pendant les guerres indiennes (résine et métal).

LES MAHDISTES — Two Dragons 15 mm

Après une série de soldats britanniques proposés par Xth Legion l'année dernière, Two Dragons nous propose aujourd'hui les redoutables combattants mahdistes de la série des « Ennemis de Victoria ».
Peinture Christophe Caillaud

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE — Langton 1/200

Cet Albatros W4 est un hydravion monoplace mis en service à partir de septembre 1916. Ils étaient utilisés en mer du Nord pour la protection des ports.

LE VILLAGE — Scenic Effects 20 mm

Spécialiste des décors « luxueux », Scenic Effects nous propose un splendide village de la jungle qui conviendra parfaitement à une reconstitution de « Platoon »... ou à une adaptation de notre jeu *Opération Apocalypse* !

MONDIAL DE LA MINIATURE

PARIS 12-14 juin 1998

CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORE D'ESTIENNE D'ORVES - PANTIN

METRO HOCHE DE 10H A 19H - PRIX D'ENTREE 50 F

Avec le concours des revues

CHARGE UTILE Wing Masters figurines AUTOMOBILIA VAE VICTIS STEEL MASTERS

MOND'EXPO - 14, rue Lesault - 93500 PANTIN (France) - Tél. : 01.49.91.75.00 - Fax : 01.49.91.75.01

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

PIONS ET MARQUEURS DENAIN 1712 PIONS CHAMPS DE BATAILLE

PIONS SIMPLE FACE

ARMEE ASSYRIENNE SARGONIDE

ARMEE ELAMITE (complément pour l'armée hittite)

ALLIES ARAMEENS

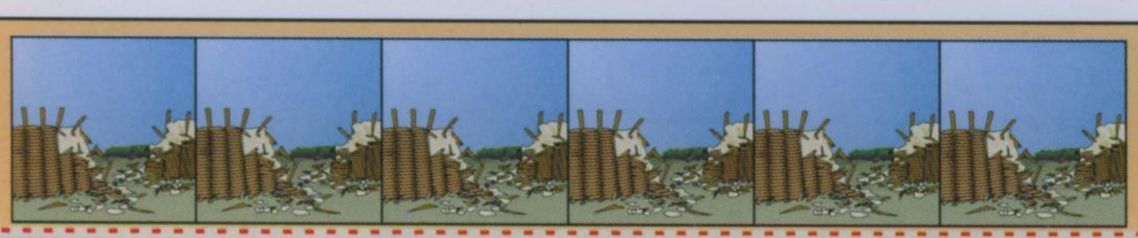
© Væ Victis-Histoire & Collections 1998. Infographie Christophe Camilotte. Blindés du jeu *No Pasaran !* réalisés par Morgan Gillard.

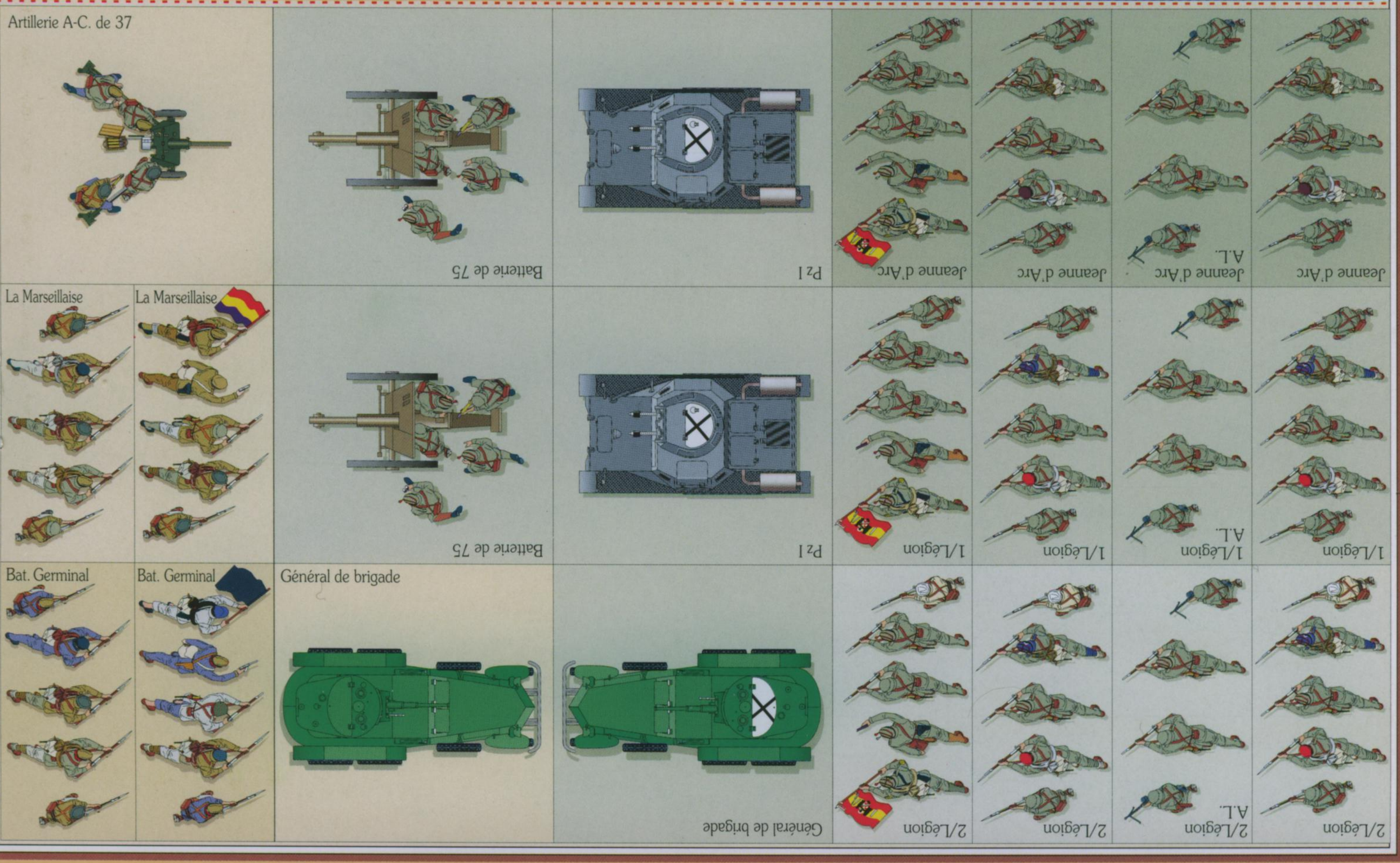
PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

PIONS ET MARQUEURS DENAIN 1712

PIONS NO PASARAN!





Hornaing

Helesmes

Erre

Abscon

Escaudin

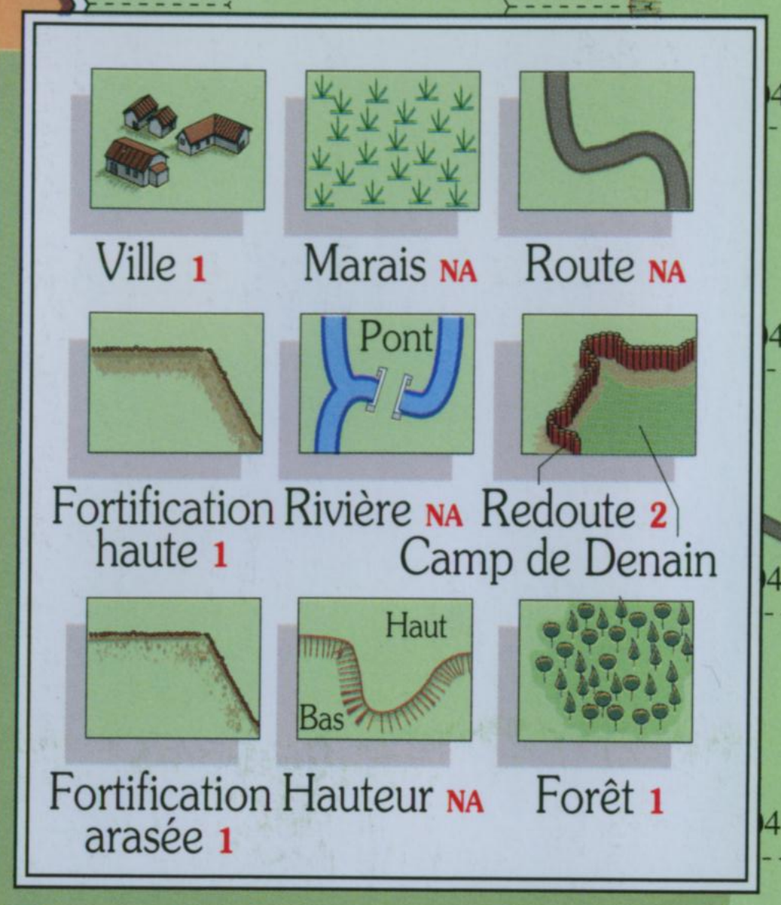


TABLE DE RESULTAT DE COMBAT

RAPPORT DE FORCE Attaquant/Défenseur selon terrain

Défenseur en Village ou Redoute	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
Défenseur en Forêt, Fortif. ou Elévation	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1
Défenseur en Terrain clair	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1

Différentiel de MORAL
(Attaquant – Défenseur)

DÉ	-2	-1	0	+1	+2
1	—	—	—	—	E
2	1	—	—	—	2DR2*
3	2	1	—	—	1DR2*
4	3	2	1	—	1DR*
5	4	3	2	1	DR
6	5	4	3	2	D
—	6	5	4	3	R
—	—	6	5	4	—
—	—	—	6	5	R
—	—	—	—	6	D

1DR*	DR	D	R	—	R	D
DR	D	R	—	R	D	DR
D	R	—	R	D	DR	1DR*
R	—	R	D	DR	1DR*	1DR2*
—	R	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*
R	D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*	E
D	DR	1DR*	1DR2*	2DR2*	E	E

MODIFICATEURS
Attaque de flanc : + 1 colonne à droite
Attaque sur arrière : + 2 colonnes à droite
Attaque sur une déroute : + 2 col. à droite
Charge : + 1 colonne à droite
Cavalerie contre ville ou redoute : – 1 col.

DETAIL DES RESULTATS
— : pas d'effet
E : éliminé
D : désorganisé
1 ou 2 : perte d'1 ou 2 pts de combat
R ou R2 : recul d'1 ou 2 hex.
* : cavalerie éliminée si elle était préalablement désorganisée.

Résultat en noir pour le Défenseur, en rouge pour l'Attaquant.

Abscon
Escaudin
Lourches
Roeulx
Neuville sur-escaut
L'escaut
La selle

© VaeVictis - Histoire & Collections 1998. Infographie Didier Bourgeois.

Thiant
Douchy
Haulchin
Rouvignies
Denain
Prouvy
L'écaillon

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE

DENAIN 1712

N

Haveluy

Herin

LA BATAILLE DE DENAIN

Le salut de la France

LA VICTOIRE française de Denain, le 24 juillet 1712, marque la fin de la Guerre de Succession d'Espagne et sauve la France d'une terrible défaite qui aurait effacé les bénéfices du règne de Louis XIV.

Sylvain FERREIRA

A la Toussaint 1700, s'éteint Charles II, roi d'Espagne, sans héritier. Les seuls prétendants à sa couronne sont les petits-fils de Louis XIV et l'archiduc Charles, lui-même héritier potentiel de la couronne impériale.

Dans un premier temps, le monarque espagnol avait choisi l'option autrichienne, avec l'accord de la France. Mais au cours de l'année 1700, Charles II, sous la pression du parti français à la cour espagnole et sur conseil de S.S. le pape Innocent XII, modifie son testament en faveur de Philippe d'Anjou, à condition qu'il renonce à la couronne de France.

Louis XIV ne peut pas reculer devant cette nouvelle proposition espagnole et au cours de la séance du Conseil du 9 novembre, accepte les nouvelles conditions testamentaires du souverain espagnol, en dépit des accords passés avec l'Angleterre au début de l'année qui prévoyaient que la France laisserait l'archiduc Charles accéder au trône quoiqu'il arrive.

Un tel changement de politique, est considéré *de facto* comme un *casus belli* à la fois par les Impériaux et par les Anglais mais également par les Pays-Bas (inféodés à la position britannique depuis l'avènement de Guillaume d'Orange sur le trône d'Angleterre).

Les années terribles

Entre 1702 et 1712, la France traverse une des phases les plus sombres de son histoire militaire et nationale. Les opérations militaires lui sont pourtant favorables au cours des deux premières années. Le maréchal de Villars remporte deux victoires successives à Friedlingen (1702) et Höchstädt (1703). Mais il est envoyé dans les Cévennes pour réprimer la révolte des camisards. Remplacé par Tallard, général courtisan, les défaites vont s'accumuler, et l'entrée en scène de la paire Eugène-Marlborough à la tête des armées alliées va entraîner une succession de défaites françaises sans précédent depuis la guerre de Cent Ans. En 1704, Tallard est défait à Höchstädt, lieu même de la victoire de Villars un an auparavant.

En Espagne, la situation est aussi menaçante, l'archiduc Charles s'empare de Barcelone en 1705, et se fait reconnaître roi par la Catalogne, les royaumes de Valence et de Murcie.

Malgré les succès de Villars (reconquête de la Lombardie et du Milanais) en Italie en 1706, Eugène et Marlborough viennent à bout de l'armée française à Ramillies, la même année, puis à Oudenarde (Blenheim) en 1708, ce qui aboutit à la chute de Lille. Les Flandres sont sous la domination alliée et presque toutes les places fortifiées de la frontière nord sont aux mains de l'ennemi.

Heureusement de bonnes nouvelles parviennent d'Espagne, où l'année 1707 est marquée par la victoire des troupes de Philippe V à Almanza, et par la reprise de Valence, Saragosse, Lerida. Cette succession de victoires sur les forces impériales s'accompagne d'une hostilité croissante des Espagnols à l'encontre de l'archiduc Charles, dont la majorité des troupes est constituée de soldats protestants. Pourtant, la situation générale est de plus en plus grave. En plus des défaites militaires les caisses de l'Etat sont presque vides. Les populations frontalières sont soumises au lourd fardeau de l'invasion et comme si le destin ne s'était pas encore acharné suffisamment sur la France, l'hiver 1709 constituera pour le peuple une épreuve supplémentaire (on comptera rien qu'à Paris 25 000 morts de froid et de faim) et accentuera la difficulté de la situation économique, en particulier l'approvisionnement des troupes.

Une certaine stabilisation

Après les terribles épreuves de l'hiver, Villars revient en grâce et prend le commandement de l'armée du Nord. Malgré les problèmes d'approvisionnement et l'état de délabrement des troupes après tant de souffrances et de défaites, Villars va réussir à reconstituer une armée digne de ce nom.

Parallèlement, Louis XIV conscient de la faiblesse extrême de la France, tente de négocier avec les Coalisés. Les propositions de ces derniers sont odieuses, ils osent proposer au vieux roi de joindre ses forces aux leurs pour chasser son propre petit-fils du trône d'Espagne.

L'échec de ces négociations aboutit à la reprise des opérations militaires à la fin du mois de juin 1709 sur le front des Flandres.

Une fois de plus Marlborough et Eugène jouent sur l'offensive pour en finir avec les dernières résistances mais ils sont surpris par le regain de combativité de l'armée française. Regain qui aboutira à la bataille de Malplaquet le 11 septembre 1709. Cette bataille longtemps considérée comme une défaite française de plus, est en fait une victoire à la Pyrrhus pour les Alliés qui, pour la première fois, ne parviennent pas à mettre en déroute les Français.

L'année se termine donc par un statu quo plutôt favorable à la France au regard de sa situation catastrophique du début d'année.

Par ailleurs, l'année 1710 voit le règlement définitif des opérations militaires en Espagne grâce à la brillante victoire du duc de Vendôme sur les troupes impériales le 10 décembre à Villaviciosa.

La même année, un changement de majorité au Parlement britannique entraîne la destitution de Marlborough et l'infléchissement de la politique britannique en faveur d'une paix – même séparée – avec la France.

Vers la paix

En avril 1711, l'Empereur s'éteint et laisse l'archiduc Charles, prétendant au trône d'Espagne en situation d'élection à la tête de l'Empire. Parallèlement, dès la fin août des négociations secrètes commencent entre la France et l'Angleterre. Sur le plan militaire, le changement de la politique britannique aboutit à un quasi statu quo.

Parvenues à un accord à la fin de l'année, la France et l'Angleterre s'accordent sur la nécessité d'amener les Impériaux et les Néerlandais à la table des négociations. C'est chose faite le 29 janvier 1712 à Utrecht.

Suite de l'article page 38

DENAIN 1712
Villars contre Eugène de Savoie

A José Ferreira, mon grand-père

APRES d'habiles manœuvres préparatoires, le maréchal Villars, remporte à Denain, un succès qui permet d'envisager sereinement la paix tant désirée.

Un jeu de Frédéric BEY
et Sylvain FERREIRA

Système original de Nicolas STRATIGOS

Ce jeux reprend les mécanismes de ***Fontenoy 1745*** (jeu du numéro 6 de *VaeVictis*) avec toutefois de petites différences, notamment au niveau des combats. Ces différences sont notées avec le symbole ✖.

0 - GÉNÉRALITÉS

L'un des joueurs contrôle l'armée française, l'autre l'armée coalisée du prince Eugène.

0.1 - Abréviations

✖ Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6) et d'un dé à dix faces (noté 1d10) pour lequel **0 vaut zéro** (et non 10). Le dé à dix faces est utilisé pour la détermination de l'initiative et les tirs. Le dé à six faces est utilisé pour les combat de choc, charges, création de brèches et tests de désorganisation

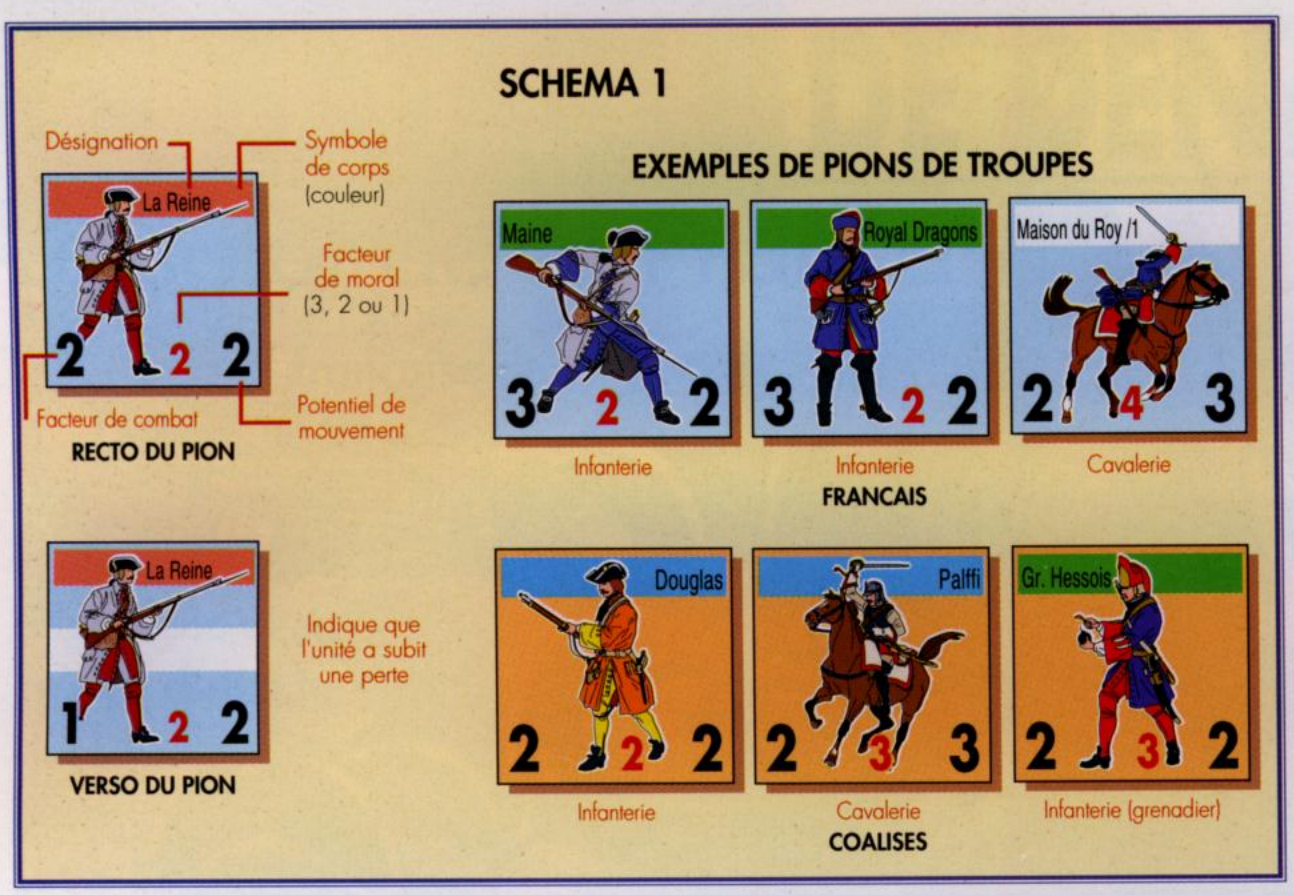
Par simplification, l'abréviation hex. est utilisée dans les règles pour hexagone.

0.2 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente une heure de temps réel, la partie se déroulant en **dix tours**. Un hex. sur la carte correspond à 400 m. Un pion d'infanterie représente un, deux ou trois régiments (à raison d'un point de combat par régiment), c'est-à-dire l'équivalent d'une brigade. Un pion de cavalerie représente de quatre à huit escadrons (à raison d'un point de combat pour trois ou quatre escadrons). Chaque point de combat équivaut donc à 600-1000 hommes.

0.3 - Terrain

Les effets du terrain sont résumés sur la table de terrain présentée sur la carte et celle pré-



senté dans l'aide de jeu. Les valeurs de la table de terrain de la carte indique la valeur de protection des différents terrains (en terme de jeu, les fortifications arasées et hautes ont le même effet sauf pour le recul, voir 11.7).

1 - Unités de combat

Les unités d'infanterie et cavalerie sont regroupées en formations, selon leur commandement, identifiés par la couleur du symbole. Cette organisation intervient pour les règles d'activation, les unités d'une même formation agissant toujours ensemble (voir 5).

Chaque pion d'infanterie et de cavalerie possède un facteur de combat, un potentiel de mouvement et, en rouge, un facteur de moral.

Suite à des pertes au combat, les unités peuvent perdre des points de combat. On utilise alors le verso du pion (ou le pion de remplacement pour les unités à trois points de combat qui ont déjà subi un retournement) pour indiquer cette diminution. Mais les unités ne peuvent jamais volontairement se « diviser » en deux unités plus faibles, ni regrouper leurs forces en un seul pion plus fort.

2 - Orientation

Toutes les unités suivent des règles d'orientation (front de l'unité) qui influent sur le mouvement et le combat (schéma 2).

Infanterie : les unités d'infanterie possèdent deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux d'arrière.

Cavalerie : les unités de cavalerie possèdent quatre hex. de front et deux hex. d'arrière.

Artillerie (voir 10) et **infanterie en redoute ou en ville** : six hex. de front.

Commandants en chef (voir 8) et **chefs de formation** (voir 9) : leur orientation est indifférente, ils sont considérés toujours de front.

3 - Empilement

✖ L'empilement des unités dans un hexagone est limité à une unité.

Exceptions :

– un pion d'infanterie (ou de dragons), et un seul, peut s'empiler avec une batterie ;

– les chefs ne sont pas pris en compte pour l'empilement

4 - Séquence de jeu

Denain 1712 se joue en dix tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

A. Vérification du commandement

Chaque joueur vérifie que les chefs de formation sont commandés. Les chefs non commandés sont indiqués par un marqueur approprié (8.3).

B. Tir de barrage d'artillerie

Les deux joueurs, le Français en premier, peuvent faire tirer leurs batteries d'artillerie.

C. Phase d'opérations

Les joueurs vont procéder, coup sur coup, à plusieurs segments d'opérations (dans la limite du nombre de formations de chaque armée), durant lesquels chaque joueur va activer successivement un chef de ligne. Lorsque tous les chefs ont été activés, la phase d'opérations est terminée.

Le détail opératoire de chaque segment est le suivant :

– détermination de l'initiative pour ce segment. Chaque joueur lance 1d10 (le joueur français ajoute **1** au dé car il est tactiquement tourné vers l'offensive). Le joueur qui fait le meilleur score gagne l'initiative (en cas d'égalité, le joueur français gagne l'initiative).

– activation d'une formation par le joueur ayant gagné l'initiative.

✖ Si ce joueur a gagné l'initiative avec un score supérieur au double du jet de dé de son adversaire, il peut activer, de manière combinée, deux formations en même temps (mais il n'est pas obligé de le faire).

– activation d'une formation par le joueur ayant perdu l'initiative.

Notes : Le joueur ayant gagné l'initiative à le choix d'inverser l'ordre d'activation normal et de laisser son adversaire jouer en premier, mais dans ce cas, il n'aura le droit lui même de n'activer qu'une seule formation (même s'il a obtenu l'initiative avec un score supérieur au double de son adversaire).

Quand un joueur a l'initiative, il peut alors faire agir les unités d'une ou plusieurs de ses formations (voir 5). Quand une formation est activée, toutes les unités de cette formation peuvent faire mouvement puis combattre (y compris le chef de formation). On retourne ensuite le ou les pions chef de formation sur son verso pour repérer la fin de cette activation.

Une fois que les deux joueurs ont chacun activé une (ou plusieurs) formations, on relance le dé pour une nouveau segment d'opérations jusqu'à ce que toutes les formations aient été activée une fois.

✖ Lorsqu'un des deux joueurs a déjà activé une fois toute ses formations, son adversaire obtient automatiquement l'initiative dans le segment d'opérations suivant et peut alors activer à la suite toutes ses formations qui ne l'ont pas encore été.

D. Phase de commandement

Les commandants en chef peuvent se déplacer. Les pions chefs de formations sont tous retournés sur leur recto.

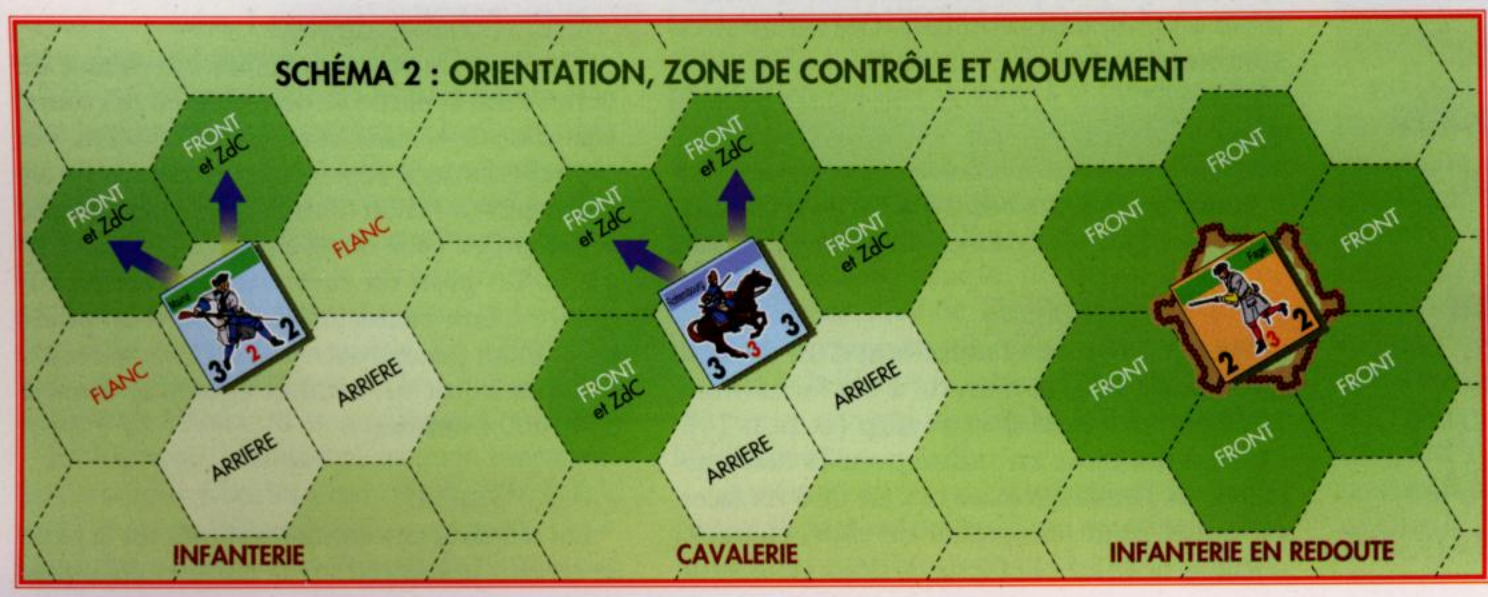
E. Phase de ralliement

Les marqueurs Non commandé sont retirés des pions de chef de formation. Les marqueurs Désorganisation sont retirés des unités se trouvant hors de zone de contrôle ennemie, et les unités en Déroute testent pour savoir si elles conservent ce statut ou non.

Le tour est alors terminé et le marqueur Tour est avancé d'une heure.

5 - Activation des corps

Un chef de formation et les unités qu'il commande peuvent être activés quand un joueur dispose de l'initiative, en premier



ou en second lors d'un segment d'opérations. L'activation d'un chef de formation et de ses unités sont indissociables.

Quand un joueur prend l'initiative dans un segment d'opérations (c'est-à-dire que c'est son tour d'activer une ou plusieurs formations), il désigne un (ou plusieurs) de ses chefs de formation, qui n'a pas encore été activé, et retourne le pion. Les unités de ce (ou ces) chef(s) peuvent alors agir. L'action d'une formation se partage en deux temps : mouvement puis combat.

Durant ce segment, toutes les unités de la (ou des) formation (s) peuvent faire mouvement. Puis elles peuvent engager le combat avec des unités ennemies adjacentes. Les unités d'artillerie ayant déjà fait feu durant la phase B ne peuvent pas tirer à nouveau pendant la « phase d'opérations » (placer un marqueur *Tir initial* pour le repérer).

Les différentes formations de chaque armée (chacune étant identifié par un symbole national de couleur différente) sont les suivants :

Armée française
Maison du roi (blanc)
Aile droite (vert)
Aile gauche (jaune)
Centre (rose saumon)
Corps de cavalerie (bleu)
Garnison de Valenciennes (orange)
Armée coalisée
Garnison de Denain et sa cavalerie (bleu)
Troupes de renforts du général Fagel (vert)
Troupes du général Holstein-Beck (jaune).

Une formation ne peut être activé qu'une seule fois par tour et une unité ne peut se déplacer et attaquer qu'une fois par tour.

6 - Zone de controle

Toutes les unités exercent une zone de contrôle (ZdC) dans leurs hex. de front, qui affecte les unités adverses adjacentes placées sur ces hex. adjacents (schéma 2).

Exceptions : les chefs et l'artillerie n'ont pas de ZdC.

6.1 - Propriétés des ZdC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :

– une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie stoppe son mouvement ;

– une unité qui recule dans une ZdC ennemie suite à un résultat de combat peut devenir désorganisée et subir un pas de perte (voir 11.6) ;

– il est interdit d'aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie ;

– sortir d'une ZdC ennemie coûte **+ 1** point de mouvement (sauf exception pour *sortie en recul*, voir 7.3) ;

– la présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule cette dernière en ce qui concerne les limitations de commandement et de déplacement des chefs.

Une ZdC ne s'exerce pas dans les terrains suivants : dans un hex. de forêt, de redoute ou de ville, au delà d'un ruisseau ou d'une rivière.

✖ **Note** : une unité placée dans une redoute n'exerce pas de ZdC hors de cette redoute.

6.2 - Propriétés des flancs et arrières

● **Hex. de flanc** : les hex. de flanc des unités ennemies n'interdisent pas le mouvement. Une unité qui recule dans un hex. de flanc ennemi suite à un résultat de combat peut subir éventuellement une désorganisation (voir 11.6).

● **Hex. d'arrière** : les hexagones à l'arrière d'une unité ennemie n'interdisent pas le mouvement. Une unité qui recule dans un hex à l'arrière d'une unité ennemie suite à un résultat de combat ne subit aucune pénalité.

Exception : seule une unité placée dans une redoute n'a ni flanc ni arrière (elle possède donc six hex. de front).

7 - Mouvement

7.1 - Généralités

Une unité, ou un chef d'une formation activée, peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel de mouvement. L'entrée dans un hex. coûte un certain nombre de points de mouvement (PM) à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la Table des terrains.

Les points de mouvement ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité du même corps.

Une unité qui effectue entièrement son déplacement sur une route dispose d'un PM supplémentaire.

Le mouvement se fait uniquement à travers les deux hex. de front, sans changer l'orientation de l'unité, même pour la cavalerie (schéma 2).

Les règles d'empilement doivent être respectées durant le mouvement (pas d'interpénétration d'unités).

✖ Les unités d'artillerie (voir 10) ne peuvent se déplacer que si elles n'ont pas tiré pendant la phase B.

Les commandants en chef suivent leur propre règle de mouvement (voir 7.4).

7.2 - Changement d'orientation

Une unité peut changer son orientation, en dépensant **1 PM** par sommet d'hexagone.

Se réorienter dans une ZdC ennemie coûte **2 PM** par sommet d'hex, avec un **test de réorientation** : le joueur jette 1d6 et ajoute le moral de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal à **5**, l'unité est désorganisée. Elle se réoriente dans tous les cas.

7.3 - Sortie de ZdC ennemie

Une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie de deux manières :

– soit en *avançant* sur un de ses hex. de front si cet hex. n'est pas occupé par une unité ennemie ni en ZdC ennemie. **Coût : + 1 PM**.

– soit en *reculant* d'un hex (en respectant les règles de recul, voir 11.6) vers un de ses hex. d'arrière (mais non un hex. de flanc), tout en conservant son orientation. **Coût** : la moitié de ses PM (plus le coût du terrain de destination). L'unité pourra se réorienter après avoir reculé.

✖ 7.4 - Mouvement des chefs

Les commandants en chef se déplacent de **quatre hexagones** (sans considération de terrain) durant la phase de commandement, mais ils n'ont pas le droit d'entrer dans un hexagone de front ou de flanc ennemi non occupé par une unité amie.

✖ 7.5 - Franchissement des ponts

Pour traverser un pont, l'unité – quel que soit le nombre de PM qui lui reste – stoppe son mouvement lorsqu'elle entre dans l'hex où se trouve le pont. Au tour suivant, l'unité peut reprendre son mouvement normalement.

Une unité ne stoppe pas son mouvement lorsqu'elle pénètre dans un hex. contenant un pont si elle cherche pas à le franchir.

Une unité en déroute qui traverse un pont déjà emprunté préalablement dans le partie par une autre unité en déroute détruit irrémédiablement ce pont après son passage. L'hex. n'est plus franchissable (les ponts jetés sur l'Escaut sont de simples passerelles de 4 m de large très fragiles, qui ne peuvent en aucun cas supporter le passage répété d'une brigade entière en fuite...).

De même, si une unité en déroute traverse un pont et que le pion *Bagages* s'y trouve, même s'il s'agit de la première unité en déroute qui le traverse, le pont et le pion *Bagages* sont détruit après le franchissement par l'unité.

Lorsqu'une unité se trouve à la fois dans un hex. de pont et de village ou de redoute, on prend en compte le modificateur de défense du village ou de redoute pour les tirs. De même, en cas de mêlée, celle-ci est résolue sur la ligne « Village/redoute » de la table de combat.

Si l'hexagone est un hex de terrain clair, il n'y a pas de modificateur au tir et la mêlée est résolue sur la ligne « Forêt/élévation/fortification » de la table de combat.

Important : pour toute mêlée concernant une unité en défense dans un hex. de pont ou étant attaquée à travers un pont, celle-ci ne peut être attaquée que par **une seule unité** au maximum (l'attaque doit se faire depuis l'hex. qui se trouve dans l'axe du pont). Par contre, il n'y pas de limite au nombre d'unité qui peuvent lui tirer dessus (et ce depuis tous les hex. adjacents).

✖ 7.6 - Franchissement d'une fortification

Pour franchir une fortifications ou entrer dans une redoute, il faut d'abord créer une brèche.

Une brèche peut être créée par une unité qui reste adjacente à un hex. de fortifications

Unités hors rayon **mais commandées** car appartenant à une ligne dont une partie est commandée
Unités hors rayon **et non commandées** car n'appartenant pas à une ligne commandée
Rayon de commandement de l'aide de camp (2 hex. maximum)
Terrain sans effet sur le commandement
Rayon de commandement du commandant en chef (5 hex. maximum)
FLANC ENNEMI
FRONT ENNEMI
SCHÉMA 4 : CHAINE DE COMMANDEMENT

ou de redoutes pendant un tour, que l'unité combatte ou non

– si l'hex de fortifications ou de redoute est occupé par l'ennemi, elle peut éventuellement être engagée par une unité qui souhaite créer une brèche. A la fin du tour et uniquement si elle n'a pas été désorganisée, l'unité peut tenter de créer une brèche : le joueur jette 1d6 et doit obtenir un score inférieur ou égal au potentiel de combat de l'unité. Cette tentative peut entraîner un feu de réaction si de l'artillerie est présente (10.1).

– si l'hex de fortifications ou de redoute n'est pas occupé par l'ennemi ou si l'ennemi a été repoussé après combat, un modificateur de **– 2** est appliqué au jet de dé. Une unité attaquante qui souhaite créer une brèche n'effectue pas de mouvement après combat.

La brèche créée prend effet sur les deux bords d'hex. correspondant aux hex. de front de l'unité qui l'a créée.

Les dragons français bénéficient dans tous les cas d'un **– 1** supplémentaire à leur jet de dé, en raison de leur équipement.

Cette règle s'applique pour toutes les fortifications (sauf celles qui ne font pas partie du camp de Denain et qui sont traversées par une route) et pour les redoutes des hexs 2313, 2109 et 1613. Pour les autres redoutes de la carte, tant qu'elles ne sont pas défendues par une unité ennemie, une unité peut y pénétrer au coût de la moitié de ses PM.

✖ 7.8 - Bagages

L'empilement avec les bagages est interdit. Si les bagages se trouvent dans le seul hex. libre pour le recul d'une unité, l'unité en question est automatiquement mise en déroute à partir de l'hex. où se trouve les bagages et doit **immédiatement** commencer un mouvement de déroute (voir 12.3).

8 - Commandants en chef

Chaque camp dispose de deux commandants en chef : le maréchal de Villars et Montesquiou pour les Français, le prince Eugène et d'Albermarle pour les Coalisés (schéma 3).

8.1 - Généralités

Chaque commandant en chef dispose d'un facteur de commandement (exprimé en nombre d'hexagones, quelle que soit la nature du terrain) qui représente sa capacité de contrôle sur les chefs de ligne. Chacun ne peut commander que les chefs suivants :

– **Villars** : la Maison du Roi, l'artillerie et tout le reste de l'armée

– **Montesquiou** : toute l'armée sauf la Maison du Roi

– **Albermarle** : la garnison de Denain et sa cavalerie

– **Eugène** : toute l'armée coalisée sauf la cavalerie et la garnison de Denain

8.2 - Commandement

✖ Pour être commandé, un chef de formation doit être dans le rayon de commandement de son commandant en chef. Ce rayon est tracé, de ce dernier au chef de ligne, par un chemin d'hex. (nature du terrain indifférente, mais à **5 hex**. maximum de distance) qui ne doit pas passer par des hex. de front ou de flanc ennemis non occupés par des unités amies (schéma 4).

8.3 - Formation non commandée

Un chef de formation qui n'est pas commandé au début du tour de jeu reçoit un marqueur *Non commandé*. Ce chef peut être désigné pour être activé par le joueur pendant la phase d'opérations mais les unités ne pourront agir que si le chef réussit un test d'activation.

Test d'activation : un chef de formation non commandé est activé si le joueur fait, avec 1d6, moins ou égal à la **valeur d'activation** du chef.

En cas de réussite, toutes les unités de cette formation peuvent agir normalement. En cas d'échec, aucune unité ne peut agir mais le joueur est néanmoins considéré comme ayant activé ce corps.

Note : le prince de Tingry n'est pas soumis à cette règle, il est toujours considéré comme commandé.

8.4 - Mort des commandants en chef

Un commandant en chef est éliminé (pour le jeu du moins) quand les unités avec lesquelles il est empilé sont éliminées entièrement par combat ou simplement par recul. S'il s'agit du maréchal de Villars, le Français a perdu la partie. S'il s'agit du prince Eugène, le Français a gagné la partie. S'il s'agit d'Albermarle, les unités de la garnison de Denain et la cavalerie sont toutes considérées comme désorganisées, de manière permanente, et ne peuvent plus agir.

9 - Chefs de formations

Les chefs de formations représentent les différents commandants de corps de chaque armée. Ils commandent chacun plusieurs brigades (schémas 3 et 4).

Un chef de formation est activé selon les règles d'activation de corps (voir 5) et de commandement (voir 8). Un chef ne peut être activé qu'une fois par tour, on retourne le pion pour indiquer l'activation.

Un chef de ligne se déplace comme une unité de cavalerie.

9.1 - Commandement des unités

Au moment de son activation, un chef de formation peut faire agir toutes les unités de sa formation qui sont commandées au moment de l'activation. Pour être commandée, une unité doit être dans le rayon de commandement du chef de ligne, selon les mêmes principes que la règle 8.2 (schéma 4).Une unité peut également être commandée si elle fait partie d'une ligne de bataille qui est elle-même commandée (voir 9.3).

La vérification du commandement des unités se fait au début de l'activation de la formation, avant tout mouvement, ce qui veut dire qu'une unité non commandée le reste durant toute la phase, même si le chef de formation se déplace à portée de commandement. Pour commander, un chef de formation n'a pas besoin d'être empilé avec des unités de sa formation.

9.2 - Unité non commandée

Une unité non commandée au moment de l'activation d'une formation ne peut pas attaquer. Elle peut néanmoins changer son orientation et se déplacer, mais de la moitié de son potentiel de mouvement. Ce déplacement éventuel ne doit en aucun cas l'éloigner de son chef de ligne.

Une unité non commandée qui se désengage de la ZdC d'une unité ennemie utilise la totalité de son potentiel de mouvement.

9.3 - Lignes de bataille

Une unité hors du rayon de commandement de son chef de formation peut être commandée si elle se trouve adjacente à une unité du même corps, **placée sur un hex. de flanc** (voir schéma 4) et que, dans la ligne formée de cette manière, au moins une unité soit dans le rayon de commandement de son chef de formation. Les unités de cavalerie peuvent simplement être **adjacentes** pour former une « ligne » de bataille de forme indifférente.

9.4 - Mort des chefs de formation

Un chef de formation est éliminé quand les unités avec lesquelles il est empilé sont éliminées entièrement par combat ou simple recul. Le chef de formation est alors immédiatement remplacé par un aide de camp (identifié par une barre de remplacement), que le joueur est libre de placer comme il le souhaite. Un aide de camp tué est remplacé de la même manière.

10 - Artillerie

L'artillerie organique des bataillons a été intégrée dans les facteurs de combat des unités.

10.1 - Tirs de l'artillerie

Les unités d'artillerie peuvent faire feu :

– pendant la phase de tir de barrage ;

– pendant la phase d'opération si elle ne l'ont pas fait pendant la phase de tir de barrage ;

✖ – en réaction à une attaque de choc adverse ou une tentative de création d'une brèche, même si elles ont déjà tirées en phase de tir

de barrage ou en phase d'opération. Le tir de réaction est résolu avant le choc.

10.2 - Procédure

● **Portée et champ de tir** : La portée maximum de l'artillerie est de trois hex. L'artillerie peut tirer dans la direction de ses deux hex. de front (cône de feu : voir schéma).

● **Ligne de vue** : une batterie d'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible pour pouvoir tirer. Les éléments suivants bloquent la ligne de vue :

- toute unité entre la batterie et sa cible ;
- tout d'hex. obstacle (ville, forêt, élévation, fortifications ou redoutes), bords exclus, entre la batterie et sa cible.

La ligne de vue d'une batterie située sur une position surélevée n'est bloquée que si l'obstacle est adjacent à la cible.

Une batterie peut toujours tirer sur une cible adjacente.

✖10.3 - Résultats des tirs

Pour résoudre un tir d'artillerie, le joueur jette 1d10 et applique les modificateurs suivants :

- moins le modificateur de l'artillerie ;
- cible adjacente : – 1
- cible à 3 hex. : + 1
- valeur de protection du terrain où se trouve l'unité cible (voir 11.1 et table des terrains).

● Si le résultat est 0 ou moins : l'unité cible est désorganisée et perd un point de force.

● Si le résultat est compris entre 1 et 3 : l'unité cible est désorganisée.

● Si le résultat est compris entre 4 et 6 : l'unité cible fait un test de désorganisation (voir 12.1).

● Si le résultat est supérieur à 6 : le tir est sans effet.

10.4 - Destruction de l'artillerie

Une unité d'artillerie est immédiatement détruite si l'unité d'infanterie (ou dragons) empilée avec elle est détruite ou doit reculer. Une unité d'artillerie non groupée avec de l'infanterie (ou dragons) est automatiquement détruite par toute attaque après son tir de réaction.

11 - COMBAT

Les unités d'un corps activé peuvent attaquer les unités adverses adjacentes situées dans leur ZdC. L'attaque n'est jamais obligatoire. Le joueur en phase d'activation est appelé l'attaquant, son adversaire est appelé le défenseur. L'attaque peut être effectuée soit par tir, soit au choc (pas les deux). Une unité d'infanterie attaquée au choc peut effectuer un tir de réaction avant la résolution de celui-ci (schéma 5).

✖11.1 - Tir

Une unité peut tirer sur une unité au choix se trouvant dans un de ses hex. de front.

Pour résoudre un tir d'infanterie, le joueur jette 1d10 et ajoute la valeur de protection du terrain où se trouve l'unité cible.

Pour un tir effectué par une unité de cavalerie, on ajoute **1** au dé.

● Si le résultat est 0 : l'unité cible est désorganisée et perd un point de force.

● Si le résultat est inférieur au **facteur de combat** de l'unité (mais pas zéro) : l'unité cible est désorganisée.

● Si le résultat est égal au facteur de combat de l'unité qui tir : l'unité cible effectue un test de désorganisation (voir 12.1).

Sinon, le tir est sans effet.

Note : les unités françaises, à l'exception des troupes de la garnison de Valenciennes, ont pour consigne de mener l'assaut à la baïonnette. En conséquence, elles ne peuvent pas tirer tant qu'elles ne se trouvent pas adjacentes à un hex. de l'Escaut ou sur la rive opposée.

Valeurs de protection du terrain : (voir carte)

- redoute = **2**
- ville, fortifications et forêt = **1**
- autres types de terrain = **0**.

Note : ces valeurs sont ajoutées uniquement aux résolutions des tirs d'artillerie et d'infanterie, pas aux mêlées.

11.2 - Choc

Une unité ne peut attaquer qu'une fois par tour, quand son corps est activé.

Une unité peut engager plusieurs unités ennemies si celles-ci se trouvent toutes dans sa ZdC et sont adjacentes l'une à l'autre. Dans ce cas, elle les engage en même temps et celles-ci cumulent leur facteur de combat en défense. De même, plusieurs unités amies adjacentes peuvent engager la même unité ennemie, en cumulant leur facteur d'attaque. Par contre, plusieurs unités amies ne peuvent pas engager plusieurs unités adverses en un seul combat ; dans ce cas, les attaques doivent être résolues séparément.

Une unité peut se faire attaquer plusieurs fois par tour mais seulement une fois par segment d'opérations (c'est-à-dire qu'une unité ne peut être attaquée qu'une seule fois pour chaque corps adverse activé).

Une unité de cavalerie ne peut pas attaquer une unité ennemie située dans un terrain infranchissable pour elle.

11.3 - Charges de cavalerie

Les unités de cavalerie ont la possibilité de charger, ce qui leur donne un bonus (voir 11.5). Pour exécuter une charge, une unité de cavalerie doit être capable de parcourir au moins deux hex. sans changer d'orientation avant d'entrer en contact avec une unité ennemie, et ceci en terrain clair uniquement. L'unité attaquée doit également se trouver en terrain clair.

11.4 - Procédure de choc

On effectue le ratio de la somme des facteurs de combat de l'attaquant et de la somme des facteurs de combat du défenseur. Ce rapport de force est toujours arrondi à l'avantage du défenseur.

Les différents modificateurs (voir 11.5) sont appliqués et l'attaquant jette 1d6. On consulte alors la Table de résultat de combat (voir carte) et on obtient, selon le terrain occupé par le défenseur et la différence de moral, le résultat du combat. Ce résultat est appliqué immédiatement avant de passer au combat suivant.

Les effets du terrain et de moral sont intégrés dans la table de combat.

Terrain : quand plusieurs unités sont attaquées simultanément, on applique le meilleur terrain défensif pour la résolution du combat.

Moral : on fait la différence entre le moral

Les français sont activés :

● Maine choisit de tirer sur Albermale/2. Jet du d10 = 2, +1 protection de la ville, ce qui donne 3, égal au facteur de combat de Maine (11.1) soit un test de désorganisation pour Albermale/2 ; le jet de d6 donne 2, l'unité reste en ordre (12.1).

● Royal et Bonnelles attaquent au choc Albermale/1. L'artillerie peut alors faire un tir de réaction sur Bonneles. Jet du d10 = 8, – 1 modificateur de l'artillerie, – 1 car l'unité cible est adjacente, ce qui donne 6 ; le tir est sans effet.

Résolution du choc : 6 contre 3 équivaut à 2 contre 1, on prend la ligne « défenseur en village ». On décale d'une colonne à droite car il y a une prise de flanc, le différentiel de moral est de – 1. Le jet de d6 donne 5 soit un résultat D ; Albermale/1 et l'artillerie sont désorganisés.

● Navarre attaque Douglas : 3 contre 2 équivaut à 1 contre 1, on prend la ligne défenseur en terrain clair, le différentiel de moral est 0. Le jet de d6 donne 4 soit un résultat R ; Douglas recule d'un hex et Navarre peut avancer dans l'hex. devenu libre.

de l'attaquant et celui du défenseur. Quand des unités de moral différent participent à un combat (en attaque ou en défense), on prend en compte le moins bon moral des unités impliquées.

11.5 - Modificateurs de combat

Les modificateurs de combat sont les suivants :

Flanc et arrière : une unité d'infanterie attaquée sur son flanc accorde **+ 1 colonne** à droite sur la table (au bénéfice de l'attaquant). Une unité attaquée sur son arrière accorde **+ 2 colonnes** à droite à l'attaquant. Pour des attaques multiples, on prend toujours en compte l'orientation la plus défavorable au défenseur.

Unités en déroute : une attaque contre une unité en déroute bénéficie d'un décalage de **+ 2** colonnes vers la droite sur la table.

Charge de cavalerie : une charge de cavalerie fait bénéficier d'un décalage de **+ 1 colonne** vers la droite.

Cavalerie attaquant une ville ou une redoute : de la cavalerie qui attaque une unité ennemie située en zone bâtie subit un malus de **– 1 colonne** (c'est-à-dire + 1 col. à gauche).

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

11.5 - Résultats des choc

Les résultats de combat possibles sont les suivants :

1 ou 2 : nombre de points de combat éliminés sur les unités impliquées. Le joueur est libre de répartir les pertes sur les unités en cause.

D : désorganisation des unités. Toutes les unités impliquées sont désorganisées.

R ou R2 : recul d'un ou deux hex. pour toutes les unités impliquées (voir 11.7).

***** : si l'unité concernée se trouve être de la cavalerie désorganisée par un combat précédent, elle est éliminée.

E : élimination de l'unité.

Les résultats sont appliqués dans l'ordre suivant : pertes (ou élimination éventuelle de la cavalerie déjà désorganisée), désorganisation puis recul.

11.7 - Recul des unités

Le recul après combat doit se faire, dans la mesure du possible, dans l'ordre des priorités suivantes : vers un terrain où l'unité puisse entrer, hors de ZdC ennemie ou d'hex. de flanc ennemi et libre d'unité amie qui contredirait aux règles d'empilement. L'unité qui recule conserve son orientation initiale.

● Une unité dont le recul est rendu impossible par la présence d'unité(s) ennemie(s) dans les hex. adjacents ou de terrains qui lui sont infranchissables est éliminée.

✖ Une unité qui doit reculer suite à un combat est détruite si les deux hex. arrière de l'unité sont des fortifications **non arasées** ou des redoutes occupées par l'ennemi et qui n'ont pas de brèche.

● Une unité obligée de reculer dans une ZdC ennemie peut subir un point de perte et/ou une désorganisation. Le joueur possédant l'unité jette 1d6 et ajoute le **moral** de son unité.

Recul dans ZdC ennemie : **1 à 3** = 1D ; **4** = 1 ; **5** = D ; **6 et +** = pas d'effet.

● Une unité obligée de reculer dans un hex. qui est un flanc ennemi peut subir une désorganisation. Le joueur jette 1d6 et ajoute le **moral** de l'unité.

Recul sur flanc ennemi : **1 à 4** = D ; **5 et +** = pas d'effet.

Note : un recul dans un hex. d'arrière d'un ennemi ne génère aucune pénalité.

● Une unité qui recule dans un hex. contenant une unité amie avec laquelle elle ne peut s'empiler déplace celle-ci de façon à pouvoir reculer dans l'hex. devenu vacant.

L'unité déplacée est automatiquement désorganisée.

Ce nouveau recul peut très bien entraîner d'autres reculs en chaîne. Les règles normales de recul s'appliquent intégralement, en plus de la désorganisation automatique. Le joueur est libre d'éliminer une unité, en l'empêchant de reculer, plutôt que d'effectuer des reculs supplémentaires.

11.8 - Avance après combat

Dans le cas d'un recul ou d'une élimination, une des unités victorieuses, en attaque ou en défense, peut pénétrer dans l'hex. devenu vacant (que ce soit après un choc ou un tir). L'avance est limitée à ce seul hex. même si le recul est de deux hex. Le choix d'avancer ou non dans un hex. vacant est libre mais se fait immédiatement et avant toute autre action.

12 - Désorganisation et déroute

✖12.1 - Test de Désorganisation

Lorsque qu'une unité doit effectuer un test de désorganisation, on jette un d6. Si le résultat est inférieur ou égal au facteur de moral de l'unité, elle reste en ordre, sinon elle est désorganisée (placer un marqueur *Désorganisation*).

12.2 - Désorganisation

Une unité qui rate un test de désorganisation, qui subit un résultat de désorganisation automatique suite à un combat (tir ou choc) ou un recul dans une ZdC ennemie reçoit un marqueur *Désorganisation*. Etre désorganisée n'affecte en rien l'unité. Par contre, une unité désorganisée qui subit un nouveau résultat de désorganisation risque de dérouter (voir test de déroute, 12.2)

Les marqueurs *Désorganisation* sont retirés en fin de tour. Une unité désorganisée ne se voit retirer son marqueur que si elle se trouve hors de ZdC ennemie.

12.2 - Déroute

Une unité qui subit un second résultat de désorganisation, quelle qu'en soit la cause, alors qu'elle est déjà désorganisée, risque de subir une déroute. Elle effectue un nouveau test de désorganisation avec unmalusde **+ 2** au dé.

– résultat inférieur ou égal au facteur de moral de l'unité : l'unité perd un point de combat et reste désorganisée.

– résultat supérieur au facteur de moral de l'unité : l'unité part immédiatement en déroute. Le marqueur *Désorganisation* est alors remplacé par un marqueur *Déroute*.

Attention : une unité de cavalerie déjà désorganisée peut être directement éliminée (voir Table de combat), quelle que soit sa force, suite à un combat si elle subit le résultat *.

12.3 - Effets de la déroute

Une unité en déroute ne peut pas engager de combat. Elle n'exerce plus aucune ZdC. Tout mouvement autre que celui imposé (voir ci-dessous) lui est interdit.

Une unité qui déroute doit immédiatement reculer vers le bord de carte ami (ouest ou nord pour le Français, est ou sud pour les Coalisés) par le plus court chemin, en suivant les règles de recul après combat.

Exception : une unité en déroute peut traverser des unités amies sans tenir compte des limites d'empilement. Les unités ainsi traversées sont désorganisées de ce fait. Si elles l'étaient déjà, elles subissent alors un test de déroute (12.2).

Une unité qui déroute se déplace de **trois hexagones**, quel que soit le type de terrain traversé (le terrain infranchissable reste interdit) en changeant son orientation en conséquence. En cas de sur-empilement dans le troisième hex. de déroute, l'unité poursuit son mouvement jusqu'à trouver un hex. libre pour elle. Une unité en déroute qui ne peut reculer d'au moins trois hex. est éliminée.

✖ 12.4 - Test de ralliement

A la phase de ralliement, les unités en déroute de chaque camp effectuent un test de ralliement. Ce test est obligatoire, il s'effectue comme un test de désorganisation (d6) mais avec les modificateurs suivants :

– 1 si un commandant en chef ou un chef de formation ligne est adjacent à l'unité ;

– 2 si un commandant en chef est empilé avec l'unité.

Si le résultat modifié est **inférieur ou égal** au facteur de moral de l'unité, elle est ralliée, le marqueur *Déroute* est alors retiré.

Si le résultat est supérieur au facteur de moral de l'unité, elle doit immédiatement dérouter à nouveau de trois hexagones, selon la règle (voir 12.3). Une unité située dans une ZdC ennemie n'a pas droit au test de ralliement et doit poursuivre sa déroute.

13.0 - Scénario historique

La partie se joue en dix tours.

13.1 - Positions de départ

● Français

Villars : 1409
Montesquiou : 1213
Aile droite : placement libre en 1312, 1313, 1314, 1315 et 1316
Artillerie/2 : 1314, **Artillerie/1** : 1610
Dreux : 1510
Centre : placement libre en 1311, 1411, 1510, 1610 et 1709
Albergotti : 1808
Aile gauche : placement libre en 1908, 1809 et 1808
Broglie : 1906
Cavalerie : placement libre en 2005, 2006, 2007 et 2008
Maison du Roi : placement libre en 1508, 1608 et 1707

● Coalisés

Eugène de Savoie : 3019
Holstein-Beck et sa formation : placement libre en 2415 et 2416
Albermarle : 2012
Bagages : 2112, **Artillerie** : 1812
Kettler/1 : 1614
Kettler/2 : 1615
Albermarle/1 : 1712
Albermarle/2 : 1613
Fechenbach/1 : 1812
Fechenbach /2 : 1911
Douglas : 2011
Palffi : 2608
Opdam : 2508
Alt-Savoie : 2409
Derfflinger : 2309

13.2 - Renforts

Toutes les unités françaises et coalisées, non citées ci-dessus, entrent en jeu dès le tour 1.

Hexagones d'entrée des renforts :

– Français : 3211 et 3212 ;

– Coalisés : 2919 et 2820, avec dans chacun la moitié des forces de renforts, le général Fagel accompagne n'importe quel groupe au choix du joueur.

Note : Les unités des deux camps entrent en colonne, la première avec tous ses PM, la seconde avec 1 PM, la troisième attend le tour suivant.

13.3 - Conditions de victoire

Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points de victoire.

Les points sont attribués de la manière suivante :

– 5 points pour chaque hex. de Denain (hexs. 2012, 2111, 2112 et 2212) contrôlés ;

– 10 points pour chacun des deux ponts suivant : celui au sud-est de Denain (2313) et celui au sud-est de Prouvy (3115) ;
– 10 points pour le contrôle des bagages de la garnison de Denain ;
– 1 point pour chaque unité en déroute à la fin de la partie ;
– 2 points par point de combat éliminé.

L'écart des PV entre chaque camp à la fin de la partie indique le niveau de victoire :
– de 0 à à 10 PV : nul ;
– de 11 à 25 PV : victoire tactique ;
– plus de 25 PV : victoire stratégique. ❐

Remerciements à Laurent Henninger qui nous a suggéré cette bataille depuis trop longtemps oubliée, à Fabrice Meuleman et Joaquim Gonçalves pour les tests ainsi qu'aux membres de l'association Meldo Corres.

EFFETS DU TERRAIN

Type de terrain	Infanterie artillerie	Cavalerie	Tir
Terrain clair*	1	1	0
Route**	1	1	NA
Bois	2	3	1
Hauteur	+1	+1	NA
Ville/village	+1	+1	1
Redoute***	1/2 PM	1/2 PM	2
Fortification haute	+1/Français si brèche	+2/Français si brèche	1
Fortification arasée	+1	+2	1
Rivière	impassable	impassable	NA
marais	impassable	impassable	NA

** : l'intérieur du camp de Denain est considéré comme terrain clair.*
*** : Une unité qui effectue entièrement son déplacement sur une route dispose d'un PM supplémentaire.*
**** : Voir 7.7*

(suite de la page 30) L'ensemble de ces nouvelles favorables à la France va permettre au maréchal de Villars de passer à l'offensive. Car si les Anglais sont décidés à retirer leurs troupes du théâtre des opérations (une trêve de deux mois est signée le 17 juillet 1712), le prince Eugène maintenant seul à la tête des armées alliées reste prêt à opérer une invasion en règle de la France pour peser sur les négociations.

Le miracle de Denain ou la géniale manœuvre de Villars

La campagne militaire commence en mai, alors que les Français rassemblent une armée de 200 000 hommes sur les frontières du Nord entre Arras et Cambrai, Eugène doit faire face à l'inaction du duc d'Ormond, commandant les forces britanniques et qui a reçu l'ordre de ne pas chercher bataille avec les Français et de n'agir que si ces derniers prennent l'offensive.

Villars a pour objectif de repousser toute offensive alliée sur les places de Condé, Valenciennes et Le Quesnoy : ce sont les derniers remparts à l'invasion de la France.

L'armée alliée est installée le long de la Scarpe entre Douai et Marchiennes où se trouve son dépôt principal d'approvisionnement. Eugène décide de passer à l'offensive dès le début du mois de juin, en investissant Le Quesnoy. Pour assurer ses voies de communications, il renforce le camp de Denain, sur l'Escaut, et édifie une double ceinture de fortifications entre Marchiennes et Denain. Enfin, pour prévenir toute éventualité, il installe une garnison de treize bataillons et d'une trentaine d'escadrons pour garder le camp, aux ordres du comte d'Albermarle.

Le siège du Quesnoy commence le 8 juin et s'achève le 5 juillet, après une belle résistance de la garnison française. Villars, indécis, n'interviendra pas et se contente de rester à bonne distance des troupes alliées, convaincu que le sort de la guerre doit se décider au cours d'une bataille rangée.

Après la chute du Quesnoy, une trêve est donc signée le 17 juillet entre les Français et les Anglais, cette trêve aboutit au désengagement des troupes britanniques (12 000 hommes) mais pas au retrait des quelques 35 000 mercenaires qui les accompagnent.

Alors que les opérations se sont arrêtées jusqu'à cette date, elles reprennent le jour même par l'investissement de Landrecies par les mercenaires du prince Arnholt-Dessau, maintenant à la solde des Alliés. Le reste de l'armée du prince Eugène s'étend de Denain aux abords de Landrecies (voir carte).

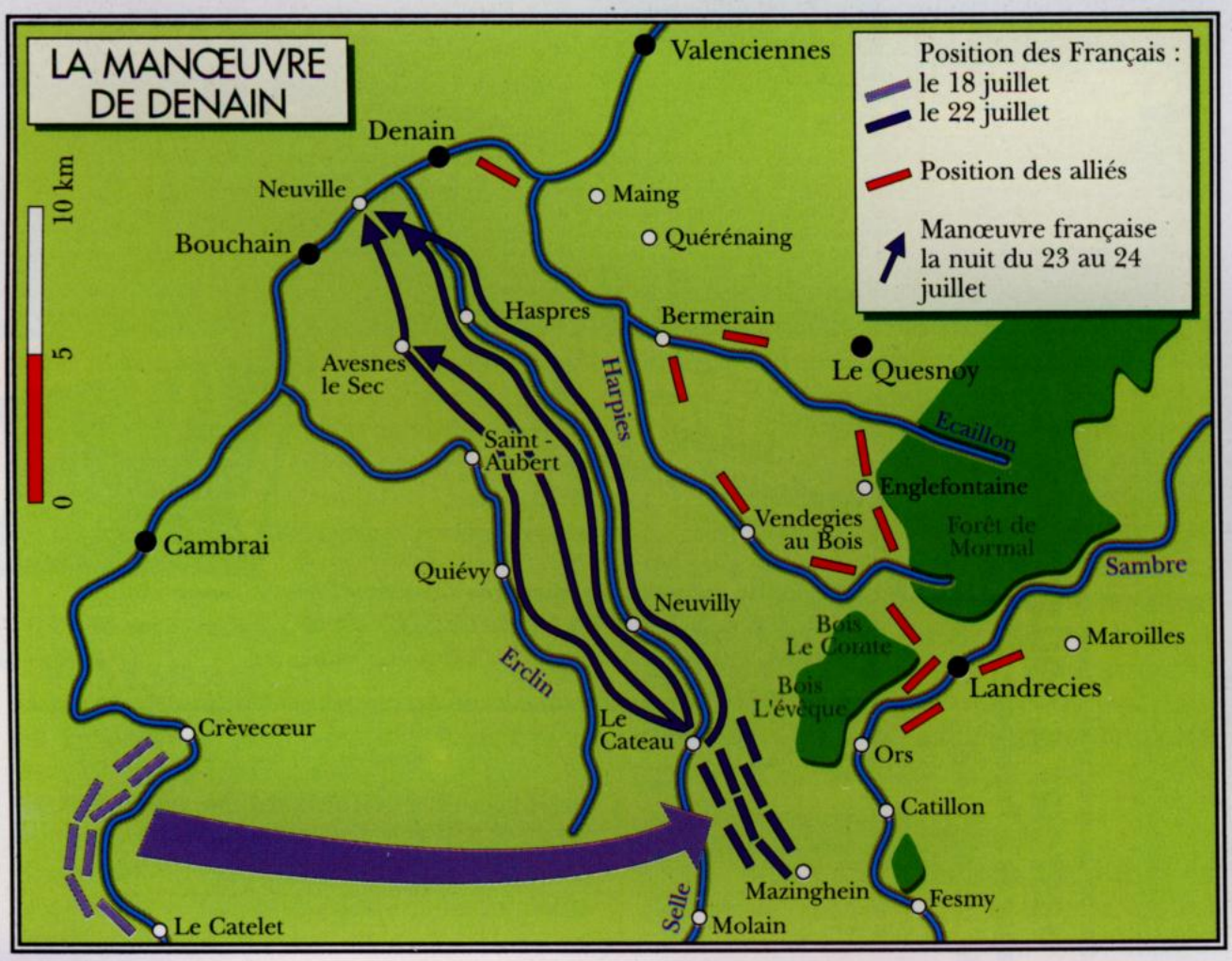
Villars, replié au sud de Cambrai avec son armée, se porte à l'est de la Selle entre Le Cateau et Mazinghein dès le 18 juillet. Mais, toujours indécis, il ne s'engage pas et observe le dispositif allié, qu'il juge impressionnant. De son côté, Eugène voit le danger de l'initiative française et, le 20 juillet, ordonne à toute son armée une translation vers le sud-est pour prévenir plus facilement toute attaque française sur les forces d'investissement de Landrecies. L'aile droite de l'armée alliée quitte donc les abords du camp de Denain.

Le lendemain, alors que les nouvelles de Versailles rendent compte de l'impatience de Louis XIV pour que Villars se décide à faire quelque chose (le Roi est non seulement informé par Villars de la situation et de son évolution mais également par Le Fèvre d'Orval, avocat au parlement de Flandres et correspondant de la Cour), le commandant en chef français envisage une opération sur Denain avec une partie de l'armée et l'appui des forces du prince de Tingry, commandant la place de Valenciennes. Malheureusement, Villars apprend le 22 que la cavalerie de Denain empêche toute sortie en vue d'une opération de soutien. Villars et son état-major se concentrent à nouveau sur l'hypothèse d'une attaque directe sur les assiégeants de Landrecies.

Le 23 juillet, Villars convoque son état-major pour leur faire part de son nouveau plan. L'examen attentif des défenses alliées devant Landrecies le porte à croire que toute opération offensive dans ce secteur est vouée à l'échec. Il propose donc de porter son attaque sur Denain dès le lendemain, mais cette fois-ci avec l'ensemble de l'armée. La manœuvre de Denain est née, il ne reste plus qu'à l'exécuter. Pour cela, le secret est de rigueur, les chefs de corps ne sont donc pas informés. Par ailleurs, Villars leur laisse croire qu'il attaquera Landrecies le lendemain, et ordonne même que des ponts soient jetés en vue du franchissement de la Sambre.

Le 23 au soir, l'effervescence est grande dans le camp français, les soldats sont satisfaits, ils vont enfin passer à l'action. De son côté, Eugène, averti des derniers mouvements français vers Landrecies, poursuit un peu plus sa translation vers le sud-est et son aile droite s'éloigne encore de Denain.

Dans la nuit, les Français se mettent en marche mais pas vers la destination attendue. Les soldats se croient trahis, certains mettent



ORDRE DE BATAILLE DE DENAIN

Armée de Sa Majesté très Chrétienne Louis XIV

Commandant en chef : maréchal de Villars
Commandant en second : maréchal de Montesquiou d'Artagnan (aile droite)
Lieutenant-général d'Albergotti (aile gauche)
Lieutenant-général de Nangis (centre)
Lieutenant-général de Broglie (cavalerie)
Prince de Tingry, commandant la place de Valenciennes

● **Infanterie** : unités participant à l'attaque de Denain, réparties sur deux colonnes. Le nom du brigadier est indiqué entre parenthèses.
Brigade de Navarre (Gassion) : régiments Navarre, des Landes, Gensac (un pion)
Brigade Royal (d'Aubigné) : régiments Royal, Royal-la-Marine, Royal-Italien (un pion)
Brigade Le Maine (Collandre) : régiments Les Vaisseaux, La Marck, Nice (un pion)
Brigade Champagne (Harling) : régiments Guyenne, Champagne, Isenghien (un pion)
Brigade Lyonnais (Tricault) : régiments Lyonnais, Agenois, Beauce (un pion)
Brigade Tourville (Perrin) : régiments Perrin, La Sarre, Prince électoral-Bavière (un pion)
Brigade Hessy (Altermarck, Suisses) : régiment Hessy, Surbeck, Villarschandieu (un pion)
Brigade Brendlé (May, Suisses) : régiments May, Brendlé (un pion)
Brigade Piémont (Pelissard) : régiments Piémont, Bourgogne, Montroux (un pion)
Brigade La Reine (Lyonne) : régiments Lyonne, La Reine (un pion)
Brigade Alsace (Bernold) : régiments Beuil, Alsace (un pion)

● **Troupes du prince de Tingry** (noms des brigadiers et composition des régiments inconnus)
Brigade Bourbon (un pion)
Brigade Bresse (un pion)
Brigade Louvigny (un pion)
Dragons démontés de Saint-Sernin (un pion)

● **Cavalerie**
Dragons : tous démontés
Brigade Royal (Belfond) : régiment Royal, Beaufremont, L'Espinay (un pion)
Brigade Bonnelles (Desars) : régiments Bonneles, Pasteur, Flavacourt (un pion)

Pour le reste de la cavalerie, le comte de Broglie dispose de quarante escadrons qui occupent le fameux chemin de Paris au début de la bataille.
Maison du Roi : deux pions à six escadrons chacun
Gendarmerie : un pion à huit escadrons
Brigade Sommery : régiments Royal-Rousillon (trois escadrons), Cayeux (deux esc.)
Brigade Courtade : régiments Royal-Piémont (trois esc.), Saint-Aignan (deux esc.)
Brigade Rottembourg : régiments Royal-Allemand (trois esc.), Rottembourg (deux esc.), Druhot (deux esc.)
Brigade Nugent : régiments Nugent (deux esc.), Villeroy (trois esc.), Royal-étranger (deux esc.)

● **Artillerie** : juste deux batteries pour soutenir l'attaque, elles regroupent les pièces de bataillon des unités engagées dans l'assaut (deux pions).

Armée du prince Eugène de Savoie

Prince Eugène
Commandant Albermarle (garnison de Denain)

● **Troupes du camp retranché de Denain**
Fechenbach (Autriche) : bataillons Fechenbach, Hoch-und-Deutchmeister, Lippe (un pion)
Albermarle (Pays-Bas) : bataillons Albermarle, Spaen, Welderen (un pion)
Kettler (Autriche) : bataillons Kettler, Cavenach, Prinz Karl (un pion)
Douglas (Pays-Bas) : bataillons Douglas, Erbprinz (un pion)
Une batterie d'artillerie (un pion)
Bagages

● **Cavalerie présentes au camp de Denain**
Palffi–**cuirassiers** (Autriche) : escadrons de régiments Palffi-Cuirassiers, Falkenstein-Cuirassiers (un pion)
Alt-Savoie Dragons (Autriche) : escadrons des régiments Alt-Savoie, Fels-Dragons, St-Amour-Dragons (un pion)
Derfflinger-Dragons (Prusse, Saxe, Hanovre) : escadrons des régiments Derfflinger-Dragons, Prince Albrecht-Dragons, Milckau-Dragons, Bothmer-Dragons, Van der Nath-Dragons (un pion)
Opdam (Autriche) : escadrons des régiments Tilly, Obdam, Oyen (un pion)

● **Troupes du prince Holstein-Beck**, stationnées entre Denain et Thuin
Prince Holstein-Beck
Baden-Baden (Autriche) : bataillons Baden-Baden, Hoch-und-Deutchmeister, Eib (un pion)
Isselbach (Autriche) : bataillons Isselbach, Neu-Efferen, Sulzbach (un pion)

● **Unités de renforts (général Fagel)**
Brigade Hesse-Cassel (1re ligne) : bataillons de grenadiers hessois et Erbprinz de Hesse (un pion)
Rgt Prince George : bataillons Prince George, Moz, Gardes de Hesse (un pion)
Brigade Hesse-Cassel (2e ligne) : bataillons Dönhoff, Kettler (un pion)
Régiment Exterde : bataillons Exterde, Radins (un pion)
Brigade Fagel (Pays-Bas) : bataillons Fagel, Amama (un pion)
Rgt Villegas (Pays-Bas) : bataillons Villegas, Stürler-suisse (un pion)
Brigade Holstein-Beck (Pays-Bas) : bataillons Holstein-Beck, Viuse
Régiment Hüffel (Pays-Bas) : bataillon Hüffel, Idzinga (un pion)

la crosse en l'air et il faut tout le charisme de Villars pour les convaincre que cette manœuvre n'est pas une reculade de plus mais le chemin de la victoire.

LA BATAILLE

Le 24 juillet à l'aube, les Français sont au bord de l'Escaut à la hauteur de Neuville-sur-l'Escaut, à 30 km de leur point de départ. La géniale manœuvre de Villars a réussi, et les Alliés ne se sont aperçus de rien.

A sept heures, les premières troupes françaises traversent l'Escaut. Il faut attendre huit heures pour que les défenseurs de Denain se rendent compte de la présence inattendue des Français. Albermarle fait prévenir Eugène par courrier et rassemble sa cavalerie pour la diriger vers Neuville : il ne sait pas encore que les Français ont déjà commencé le franchissement de l'Escaut, et lorsque la cavalerie arrive à destination, elle ne peut que constater la présence massive de la première ligne française sur la rive occidentale de l'Escaut. Albermarle décide alors de se retrancher dans le camp et d'attendre.

Côté français, de Broglie à la tête de la cavalerie investit le chemin de Paris (nom donné à la route d'approvisionnement des Alliés et entouré de fortifications), coupant ainsi les voies de communications et de ravitaillement du prince Eugène. De plus, la garnison de Valenciennes se met spontanément en mouvement et se dirige vers Prouvy d'où elle menace les arrières d'Albermarle.

Etrangement, Eugène ne réagit pas avec beaucoup d'inquiétude, il croit à une nouvelle « gasconnade de Villars » et après avoir lui-même constaté l'évolution défavorable de la situation, ne trouve qu'une chose à faire : aller déjeuner ! En fin de matinée, il rejoint toutefois Denain pour organiser la défense, fait évacuer les bagages et ordonne au général Holstein-Beck de se porter vers Prouvy pour parer à toute éventualité. Il donne ordre au général Fagel de l'aile droite de se porter vers Denain dans les plus brefs délais.

Villars, inquiet des mouvements de troupes alliés, suspend le fra nchissement de l'Escaut pour prévenir toute attaque sur ses arrières, le reste de son armée (environ 50 000 hommes) s'installe sur la rive orientale. Malgré cette nouvelle hésitation et cette erreur de jugement, Villars, sous l'impulsion du bouillant maréchal de Montesquiou, rejoint les forces qui se préparent à attaquer le camp. A une heure, l'ensemble des troupes est en ordre de bataille prêt à l'assaut. Un genou à terre, les 33 000 hommes de Villars reçoivent l'absolution. Puis la marche en avant débute : les Français, fusils sur l'épaule et répartis en deux colonnes, s'avancent grenadiers en tête. Vingt minutes suffisent pour atteindre la palissade que les grenadiers démantèlent à la hache. Les salves des défenseurs n'entament pas le courage extraordinaire des assaillants. La palissade finit par céder au centre tout d'abord, puis sur toute la ligne de front. Alors comme un seul homme, les Français se jettent en avant baïonnette au canon ; comme leurs aînés à Rocroi, ils vont venger l'honneur de la France et la sauver.

Partout, les Alliés sont pris de panique, Albermarle essaie de se réfugier dans le village et l'abbaye de Denain, mais rien n'y fait et le flot des assaillants bouscule pêle-mêle fantassins et chariots d'approvisionnement vers le pont Hennuyer, seule voie de salut. Sous le poids des fuyards, le pont finit par céder. Les Alliés se noient par centaines, poussés dans l'Escaut par leurs propres camarades qui en vain cherchent à fuir les baïonnettes françaises.

A peine une heure après le début de l'assaut, les Français sont maîtres du camp et Albermarle, soucieux de la vie de ses hommes, se rend. Le prince de Tingry, grâce à son action vers Prouvy, empêche la fuite des troupes d'Albermarle et interdit le passage des renforts aux ordres de Fagel. Cette action méconnue parachève la victoire française.

Les Français ont perdu environ 500 hommes, ce qui est peu comparé à leur effectif de départ et aux 2 000 morts (noyés pour la plupart) des Alliés, auxquels s'ajoutent 3 000 prisonniers et 500 blessés.

Grâce à cette victoire, la France est sauvée de l'invasion et met fin à la guerre avec l'Angleterre et les Pays-Bas. Elle reconnait dans un premier temps par le traité d'Utrecht la souveraineté des nouveaux monarques britanniques, en acceptant que Philippe V renonce à ses droits sur la couronne de France (chose interdite puisque, selon les lois fondamentales, la couronne de France, à l'exception de toute autre, n'est pas un titre mais une charge donnée par Dieu. Cette renonciation « impossible » est ainsi en partie à l'origine de la querelle entre les orléanistes et les légitimistes). Elle s'assure toutefois un quasi statu quo sur sa frontière septentrionale. Il faudra attendre 1714 et une nouvelle victoire de Villars sur Eugène à Fribourg pour amener les Impériaux à négocier la paix à Rastatt. ❐